TERROR POP
Aventuras estilo *Buffy* e *Supernatural* para M&M

CHEFE DE FASE
Um novo personagem de Arton por J.M. Trevisan

TORMENTA RPG
Três novas classes básicas

MEGADROIDE
O mundo dos mechas e robôs de Mega City!

Dragon Slayer

ROLE PLAYING GAME

Highschool of the Dead

Colegiais e zumbis para 3D&T

REVIEWS! Dragon Age RPG • Valkaria: Cidade sob a Deusa • Livros-Jogos

EU AMO Revista
É bom de ver, é bom de ler.

Dragon Slayer

Dragon Slayer é uma publicação da Editora Escala Ltda. ISSN 1808-1584. **Dragon Slayer** não se responsabiliza por conceitos emitidos em artigos assinados ou por qualquer conteúdo publicitário e comercial, sendo esse último de inteira responsabilidade dos anunciantes.

Editora Escala
PAIXÃO POR REVISTAS

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo-SP, Brasil Tel.: (+55) 11 3855-2100 Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal 16.381, CEP 02599-970, São Paulo-SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloisio **Produção:** Fernanda de Macedo Alves Guedes

PUBLICIDADE Diretora: Fernanda Dias – fernandadias@escala.com.br **AGÊNCIAS SP Gerente:** Ulisses Martins – ulissesmartins@escala.com.br (11) 3855 2176 **Executivos de Negócios:** Angélica Ono, Mariana Galvão, Paola Oliveira, Paulo Sérgio de Moraes, Ricardo Inocêncio Pereira e Rogério Oliveira **DIRETOS SP Executivos de Negócios:** Adriana Mauro, Lilian Casson, Rafael Vasconcelos e Zélia Oliveira **NÚCLEO DE DECORAÇÃO / DIRETOS SP Gerente:** Magali Perucci – magaliperucci@escala.com.br (11) 3855 1937 **Executivos de vendas:** Aglaé Neves, Mirian Campanhã, Vera Bolonha, e Yone Catoira **REGIONAIS Gerente:** Alessandra Nunes – alenunes@escala.com.br (11) 3855 1969 **REPRESENTANTES Brasília e Goiânia:** Solução Publicidade - Beth Araújo (61) 3226 2218 / **Ceará:** Dialogar Comunicação – Izabel Cavalcanti (85) 3264 7342 / **Interior de São Paulo:** L&M Editoração – Luciene Dias (19) 3231 7887 / **Minas Gerais e Espírito Santo: NS&AMG** – Newton Santo, Roberto Lúcio e Vera Santo (31) 2535 7333 / **Paraná - Capital: Starter** - Paulo Roberto Cardoso (41) 3026 8954 **Interior:** Luiz Cesar Pimentel (19) 3231 7887 / **Rio de Janeiro:** Milanca 21 - Marta Pimentel (21) 2224 0095 / **Rio Grande do Sul: Starter** - Daniel Zimmerman e Marcelo Lima (51) 3327 3700 / **Santa Catarina: Starter** - Wiviani Wagner (48) 3024 4398 **ASSISTENTES COMERCIAIS:** Juliana Segin (11) 3855 2247 – Taciana Oliveira (11) 3855 2244 **TRÁFEGO:** Adriana Neiva (11) 3855 1914, Carolina Venturini e Joel Brogliato – material.publicidade@escala.com.br **PROJETOS ESPECIAIS:** Mariana Proença e Rubiene Barbosa

COMUNICAÇÃO GERENTE: Patrícia Figueira **Assessoria de Imprensa:** Denise Mello **Assistentes de Arte:** Bruno Miramontes, Dirigenes Diniz e Priscila Fosco **Redator:** Marcelo Almeida **Redes Sociais:** Jackelin Wertheimer **Assistente de Marketing Web:** Bruna Pelligotti **Estagiário:** Jorge Bannoki Jr.

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
(+55) 11 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
(+55) 11 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimentoltda@escala.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907. Tel.: (+55) (21) 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados diretamente ao jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Dica Blanca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia aceita pedidos dos anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER 25 ANOS

Colaboradores DragonSlayer: Guilherme De Svaldi, Gustavo Brauner e Leonel Caldela.

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Nós temos uma ótima impressão do futuro

OCEANO

RESPONSABILIDADE AMBIENTAL
Impressa na Gráfica Oceano, com emissão zero, tratamento de todos os resíduos químicos e reciclagem de todos os materiais não químicos.

NADA DE NOSTALGIA

Enquanto escrevo isto, faltam poucas horas para a virada do ano. Poderíamos aproveitar para fazer uma rápida retrospectiva sobre 2010, falar como o ano foi ótimo para *Tormenta* e para o RPG brasileiro em geral... Mas não vamos fazer nada disso.

Primeiro porque, embora eu esteja em pleno clima de réveillon, quando você ler isto as festas de fim de ano já terão ficado para trás há bastante tempo. Segundo porque esta não é hora de olhar para o passado! O futuro está aqui; não precisamos ter saudade dos "bons tempos". Os bons tempos são *agora*.

Nesta edição, temos a volta das adaptações de mangá e anime, com *Highschool of the Dead*. Planejamos como uma materiazinha de dez páginas, mas o material dava muitas ideias, e a matéria foi crescendo... Então aí está a adaptação de um grande sucesso atual dos mangás, que você pode comprar na banca mais próxima! Você também vai encontrar *Megadroide*, mais um preview de *Mega City*, o novo cenário de *3D&T Alpha*. E não faltam novidades para *Tormenta RPG*: novas classes básicas e um PdM novinho em folha, criado por ninguém menos que J.M. Trevisan, membro do Trio Tormenta Clássico! Para não dizer que não temos nada de nostalgia, *Toolbox* relembra velhos seriados, e continuamos com as colunas e seções de sempre.

O RPG está bombando — talvez como nunca esteve antes. A cultura nerd, os animes, os filmes, a literatura fantástica... Tudo isso está explodindo cada vez mais. Por isso não precisamos do passado. Temos o futuro!

A menos que você seja um resmungão saudosista. Nesse caso, pegue umas naftalinas e tranque-se no museu mais próximo.

EQUIPE DRAGONSLAYER (a todo vapor mesmo durante o Ano Novo)

2 Notícias do Bardo
Para você passar de nível!

4 Encontros Aleatórios
Rolei um 6? Ah, vou botar em Inteligência!

6 Reviews
Dragon Age RPG, Valkaria: Cidade sob a Deusa, A Cripta do Feiticeiro, A Mansão do Inferno.

9 Sir Holland
Sir Holland e o grande herói.

10 Toolbox Quem precisa de continuidade?

12 Mestre da Masmorra
Para não deixar os jogadores relaxarem...

14 Megadroide
Pilhas não incluídas.

24 Highschool of the Dead
Os zumbis são legais, mas as garotas são melhores.

40 Chefe de Fase
Uma criação do maligno Dr. Careca!

42 Gazeta do Reinado
Reunião dos elfos, separação dos anões.

44 Power Up!
Quer classes? Então toma!

52 Caçadores & Colegiais
Além das fotos das atrizes, também tem matéria!

62 Fundo do Baú Proibido para menores de 45 anos.

Notícias do Bard

O bardo quer trocar de carreira

Antes de se met
algo, é melhor saber
as coisas funci

Entrando no MERCADO

Por incrível que pareça, nossa redação não recebe muitas propostas para publicar material de nossos leitores. O que mais recebemos são enxurradas de perguntas sobre como entrar no mercado de RPG, o que fazer para publicar títulos próprios e o que é necessário para fazer parte da equipe da DragonSlayer. Hoje vamos dar algumas dicas sobre como dar os primeiros passos rumo ao profissionalismo no RPG.

Profissional do RPG

Apesar já existirem, no Brasil, universidades com cursos de *game design* (projetista/desenvolvedor de jogos), a maioria é voltada para a criação de jogos digitais. Outros tipos de jogos, como de tabuleiro e RPG, são contemplados, mas a verdadeira febre, hoje, são os jogos de computador e videogame.

Para ser um profissional do RPG no Brasil, você não precisa necessariamente de uma faculdade ou outro tipo de curso. É claro que o ensino qualificado ajuda, principalmente na redação de textos — mas, para o RPG, o que mais vale é um conjunto de outros fatores, não necessariamente títulos e diplomas.

Talento

Um dos fatores mais importantes para quem quer trabalhar com RPG — ou com qualquer outra coisa — é talento. *Talento* é na verdade um termo guarda-chuva, que engloba coisas como aptidão, capacidade, vontade de trabalhar e criatividade.

Muita gente acha que trabalhar com RPG significa jogar bastante e saber fazer combos. Embora isso faça parte, você também precisa ter facilidade — *aptidão* — para ler e lidar com diversos sistemas de regras e suas variações, capacidade de flutuar entre diferentes cenários, gêneros e estilos, e vontade de tocar adiante projetos mesmo quando eles fogem em muito daquilo que você gostaria de estar fazendo de verdade. Por exemplo, assistir a todas as temporadas de um anime e ler todas as edições de um mangá, pesquisar sobre as diferenças entre uma HQ e seu filme, aprofundar-se nos personagens de um romance... Mesmo *sem ser fã* da obra! Você precisa encontrar qualidades em algo, mesmo que não seja do seu gosto pessoal. Precisa pensar no público.

Você pode até pensar que a importância da imaginação e da criatividade nesse processo todo resume-se a criar cenários, desenvolver tramas e construir personagens. Mas ter uma imaginação e uma criatividade aguçadas ajuda em muito em todas as outras etapas: ou você acha que *toda* história legal vem com um manual de como adaptá-la para RPG? E quem disse que todo sistema de regras de RPG se presta para todo tipo de adaptação? Pense mais um pouco, pequeno gafanhoto...

Conhecimento Técni

Talento é algo inato. Ou você tem, ou
Com o tempo, até é possível desenvolver u
mas a verdade é que, no geral, o talent
berço. Mas o talento por si só não é tudo. V
bém precisa ter *conhecimento técnico*. É
diamante bruto, que é disforme quando e
na natureza — mas é transformado nas m
joias quando lapidado por um artesão com

Assim como um advogado precisa
as leis e um médico precisa estudar o func
to do corpo humano, se você quer traba
RPG também precisa estudar. Você precisa
dar-se em técnicas de escrita e narrativa,
estilística e gramática. Saber compor um t
um cenário ou personagem. Saber por que
é bom e outro é ruim. E assim por diante.

No exemplo do diamante, você é a pe
Os artesãos, além de você mesmo, são seu
sores — seja seu professor de português,
e redação ou o professor do curso de cont
cidade. Seus pais e amigos podem gostar
seu trabalho, mas os verdadeiros juízes são
sionais. Eles podem dizer se o seu trabalho
não, mesmo que não gostem dele, porque v
as técnicas certas nos momentos certos. N
xe de aprender, nunca recuse-se a melhora

Comunidade

"Nenhum homem é uma ilha", diz o ditado. Ninguém pode se dar ao luxo de ficar de fora de toda e qualquer comunidade, principalmente se você está começando sua carreira. Não importa se você quer ser escritor, ilustrador ou game designer. Você precisa inserir-se na comunidade correspondente.

Muitas vezes esta etapa envolve criar um *portfólio*, ter um blog ou página pessoal, enfim, alguma forma de mostrar seu trabalho. Muitos artistas têm uma página no *DeviantArt* (www.deviantart.com), a principal comunidade de ilustradores (sejam desenhistas, pintores, fotógrafos, mangakas...). Autores e escritores preferem blogs e sites pessoais.

Mas abrir um espaço na internet não é suficiente — você também precisa ser visto. Não espere que ter um blog o torne conhecido, a menos que você insira-se em discussões nos principais fóruns por aí e divulgue seu trabalho (como o fórum da Jambô, no caso de autores e artistas de RPG — www.jamboeditora.com.br/forum). Todo bom fórum possui uma área dedicada a novos talentos.

Participe também de palestras, eventos e cursos. Leve sempre um portfólio, escute as dicas e opiniões com atenção, mesmo que elas às vezes soem negativas. Lembre-se de que você sempre tem a crescer!

Atitude

Inserir-se em uma comunidade é essencial para aparecer. Seja colocando seu fanzine embaixo do braço e enviando-o para autores e editores já consagrados, seja participando de palestras ou em fóruns e discussões internet afora. Mas só participar não é suficiente. No começo você também precisa mostrar uma certa *atitude:* humildade e vontade de aprender são essenciais, assim como respeito por quem já é do meio. Tudo que você ganha xingando o trabalho dos outros é um rótulo — você fica conhecido como troll, um estigma difícil de perder.

Mais do que xingar e demonstrar conhecimento técnico, você precisa saber que existem limites sociais que devem ser observados, e uma norma de conduta — mesmo que velada — a ser seguida. Respeito é o mínimo que se espera — ninguém precisa cobrir o trabalho dos outros de elogios, nem é exigido que você goste de tudo; você tem o direito de não gostar do trabalho de alguém. Mas é preferível que você fale de maneira educada, sem querer ser dono da verdade. Tenha respeito e dê sua opinião de forma clara e de maneira bem embasada. Dizer que "é uma droga" significa transformar-se em um troll na mesma hora.

Eu disse que você precisa ter humildade no começo, não foi? Bem, esqueça. Você precisa ter humildade e respeito *sempre*.

Medo do Fracasso

A rejeição talvez seja o principal fator que impede as pessoas de embarcarem em sua profissão dos sonhos. Medo de não fazer um bom trabalho, medo de não ganhar dinheiro suficiente com aquilo, mas, principalmente, medo de ser rejeitado. Seja por seus chefes, seja por seus iguais ou pelo público. Verdade seja dita: o público pode ser cruel. Especialmente na internet. Muitas pessoas que entram em fóruns — seja de RPG, cinema, quadrinhos ou do que for — costumam registrar-se para reclamar de algo com o qual não concordam.

Mas você não pode se deixar levar apenas pelos gostos e desgostos de outros fãs como você. É claro que são eles que movimentam o mercado, mas a verdade é que, no geral, eles são apenas uma parcela muito pequena de todo o público. Achar que as pessoas mais espalhafatosas da internet representam o público como um todo já levou mais de um candidato a profissional do RPG ao fracasso... Não tenha medo do que podem ou não dizer de seu trabalho. Se você for rejeitado, apenas deixará de publicar — exatamente a mesma coisa que aconteceria se nunca tivesse tentado.

Medo do Sucesso

Existem dois fatores que impedem muitas pessoas de sair de seu lugar-comum e arriscar sua profissão dos sonhos: um deles é o medo do fracasso e da rejeição; o outro, o medo do sucesso. Ser bem-sucedido também assusta. Muita gente não consegue lidar com o fato de estar se dando bem, de ser reconhecido pelo público e pelos outros profissionais.

Por mais bizarro que pareça, fazer sucesso às vezes é muito mais difícil para algumas pessoas do que ser rejeitado. Uma vez rejeitado, você pode sentar no cantinho e ficar longe das atenções de todos, isolado no seu mundinho, "seguro"... Mas, fazendo sucesso, recebendo atenção, muitas pessoas são sufocadas pelas cobranças: "seu último trabalho foi bom, você agora precisa fazer melhor, se superar". Embora exista mesmo uma cobrança por mais e mais da mesma qualidade, essa cobrança muitas vezes parte muito mais do próprio artista do que de seu público.

Se você quer mesmo tornar-se um profissional — de qualquer área —, tem que estar preparado para enfrentar tanto o fracasso quanto o sucesso. Se foi mal-sucedido em uma tentativa, erga-se e tente de novo, toque a vida adiante. Não desista. Se foi bem-sucedido, tente manter o padrão e continuar subindo. O público sempre sabe o que esperar de você, mas o importante é sempre dar o seu melhor para fazer ainda mais bonito a cada novo trabalho. Seu último trabalho é aquele que você quiser. Seja um fracasso, seja um sucesso.

Um ano aquecido

O ano de 2010 acabou: um ano com muitos lançamentos de RPG, mercado aquecido e vendas subindo. O que esperar de 2011? Tantos — ou *mais, muito mais* — lançamentos que em 2010! E, com o mercado de RPG em amplo crescimento, espere muito trabalho por parte da equipe da nossa querida DragonSlayer.

Lançamentos

Abaixo está uma lista dos títulos publicados entre dezembro de 2010 e janeiro de 2011.

Dragon Age RPG

Baseado no game *Dragon Age: Origins*, este jogo vem em uma caixa básica, com todo material necessário para jogar. Assim, é ideal para grupos iniciantes.

Valkaria: Cidade sob a Deusa

A capital do Reinado de Arton, o centro da civilização, o maior centro urbano do mundo conhecido. Suplemento para *Tormenta RPG* por Leonel "autor da Trilogia" Caldela.

A Mansão do Inferno

Mais um livro-jogo nas prateleiras! Desta vez, você está dirigindo rápido para não perder uma reunião, mas acaba perdendo é o controle do veículo. Com o carro quebrado, tudo o que lhe resta é ir para a sombria mansão cujas luzes você avistou na escuridão... Prepare-se para uma noite bem diferente do que você desejava!

Expedição à Aliança Negra

Para abrir bem o ano, uma aventura clássica de *Tormenta*. Em *Expedição à Aliança Negra*, os personagens devem se infiltrar em um acampamento das hordas goblinoides, para descobrir os planos de invasão de Thwor Ironfist. Além da aventura, o livro traz material de campanha e regras para mestres e jogadores.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Saudações com +5 de bônus, leitores! Aqui é a Paladina, sagrada destruidora de dúvidas e descobridora de dados embaixo do sofá. E comigo está o Paladino! Não falem alto, mas acho que desta vez ele está normal...

Como assim "normal"?

Sabe como é, Paladino... Nas últimas edições você bancou o vilão, mexeu em velharias, se fantasiou de super-herói...

Você está falando do Salamandra Serelepe? Queria ter estado aqui para conhecer um herói daqueles!

(O médico mandou não contrariar...)

Por que GURPS?

Olá a todos da revista.

Recentemente pensei sobre a utilidade de GURPS *no Brasil, com os outros sistemas modernos e atualizados. Houve um grande rebuliço na internet sobre* GURPS *(parecia até adoração ao Grande Cthulhu). Mas o sistema estava tão enterrado quanto a cidade de R'lyeh...*

Não houve nenhum material produzido durante anos. Acho que o último material baseado em GURPS *que vi foi na* Dragão Brasil. *É um sistema que teve a sua utilidade, antes da chegada de* Mutantes e Malfeitores. *Porém, o tempo passou e* GURPS *foi pro gelo.*

O que acho hipocrisia é que ele estava aí há anos, e ninguém dava bola. Todo mundo estava se divertindo com M&M. *Nem material produzido por jogadores havia na internet.*

No final das contas, GURPS 4ª Edição *foi lançado. O movimento que se diz "Iniciativa GURPS" tá morto, não existe material disponível, e alguns ainda julgam* M&M *um sistema não genérico ou realista. Mas eu me pergunto: se "realismo" é uma forma de interpretação, por que não incorporamos isso em* M&M? *Podemos fazer isso até em* D&D 4ª Edição.

Qual é a utilidade de GURPS? *Apenas promover o movimento "old school" (já que* GURPS *não é atualizado faz anos)? Nem o tal movimento cita o sistema!*

Guilherme Araujo, e-mail

Cuidado, Guilherme! Suas opiniões são polêmicas. Algum fanático por *GURPS* pode atacá-lo com um GDP que ignora metade da sua DP...

Falando sério, primeiro desculpe por cortar tanto do seu e-mail. Estava *realmente* grande. Para quem não entendeu, *GURPS* é um "sistema genérico" muito popular no Brasil no início dos anos 90. Era famoso por suas regras complicadas e realismo, e acabou desbancado por *Vampiro* e *D&D*.

Você tem razão em algo, Guilherme: *GURPS* ficou muitos anos abandonado no Brasil. Antes disso, contou com títulos questionáveis. Nunca vimos uma tradução de *Fantasy Bestiary* (o "livro dos monstros" do sistema) — mas tivemos *GURPS Illuminati* (inspirado numa série de romances que nunca foi publicada no Brasil) e *GURPS Ultra Tech* (equipamentos de alta tecnologia, sem cenário).

Mas isso não quer dizer que os fãs não deem bola! Adeptos de *GURPS* são extremamente fiéis. Para eles, é legal ter combates calculados segundo a segundo, armas que precisam ser preparadas antes de um ataque, vantagens como "Cálculos Instantâneos"... E não há *nada* de errado com isso! Se eles se divertem mais com *GURPS*, então é o sistema que devem jogar, oras! Muitos acham que *M&M* supre todas essas necessidades. Mas os outros têm direito de jogar o que querem. Na nossa opinião, a utilidade de *GURPS* é... Agradar a quem gosta de *GURPS*. É *divertir*. E se consegue fazer isso para *um* grupo, já é "útil".

Acreditamos que mais variedade no RPG é sempre bem-vinda. O "rebuliço" que você viu na internet foi justamente a alegria de velhos adeptos. Vamos apenas esperar que a linha receba títulos melhores desta vez...

Paladina! Rápido, preciso de uma grana emprestada.

Seus mangás hentai chegaram?

Que nada! Um príncipe nigeriano vai me dar milhões de dólares, mas primeiro eu preciso enviar uns 10 mil reais para ele...

Paladino, seu lesado! Isso é SPAM!

Você só está com inveja, porque eu vou ficar rico.

Não-RPGista

Fala aí, paladinagem!

Eu não jogo RPG, nunca joguei, mas adoro a revista. Um dia resolvi comprar uma edição encadernada da falecida Dragão Brasil. *Mesmo sem entender nada de RPG, adorei, e comprei outras já na época da decadência. Então vi outra revista sobre RPG, a* DragonSlayer.

Achei ela demais! Ainda não tive vontade de jogar, mas adoro folhear a revista e conhecer os cenários. Fico boiando nos sistemas e nesse monte de siglas, tipo CA, CD, XP... Mas, como gosto de criar histórias, a revista acaba sendo uma boa fonte de ideias.

Desenvolvi meu próprio cenário e me empolguei tanto que enchi ele de detalhes. Ficou bem complexo, mas bom. Não adaptei pra nenhum sistema, porque não entendo disso, mas acho que, se eu trabalhasse com RPG, ia até ganhar prêmios internacionais (e sou bem modesto). Eu queria saber de algumas coisas:

1) Arton é um país, um continente ou uma terceira opção?

2) O que houve com 4D&T *e* Moreania?

3) Acho que alguém devia tentar trazer a outra revista de volta. Alguém que não tenha ligação com aquela rixa antiga.

É isso aí, um abraço.

Cacio Henrique, e-mail

Escreva para a DragonSlayer:
Jambô Editora • Rua Sarmento Leite, 627
Porto Alegre, RS • CEP 90050-170
dragonslayer@jamboeditora.com.br

Que legal, Cacio! Sempre é interessante ver pessoas que não jogam RPG, mas que curtem os cenários e as histórias. Mas por que não experimenta jogar, nem que seja uma vezinha? Você pode acabar gostando.

Se você tem interesse em divulgar seu cenário, pode montar um blog e expor seu trabalho na internet. Se quer atingir pessoas do mundo todo, precisa escrever em inglês. Mesmo sem regras, um cenário criativo pode angariar muitos fãs!

1) Arton é um continente. No entanto, é todo o mundo que seus habitantes conhecem, e também chamado de "mundo".

2) *4D&T* cumpriu sua função como introdução ao Sistema d20, mas agora temos *3D&T Alpha*, mais simples e mais popular, que introduz ao RPG como um todo. Moreania está parado porque alguns de seus criadores estão trabalhando com outras coisas... Mas temos recebido pedidos da volta do cenário.

3) Acho bem difícil que a antiga revista volte. Ela chegou a ter uma terceira encarnação, por uma equipe competente e sem rixa — mas o estrago já estava feito.

Ó, Paladina, recebi mais um e-mail. Vou sair mais cedo, porque tem umas gatinhas solitárias querendo falar comigo! E moram aqui perto, olha só que sorte!

Paladino, isso é spam.

Primeiro você disse que spam era o nome do príncipe, agora é o nome da minha admiradora?

É lixo eletrônico, seu tonto! Não clica nessas porcarias, podem encher seu computador de vírus ou coisa pior!

Não tem problema. Estou usando o seu computador.

Ah, então... *EEEEEEEEEI!!!*

Oferta especial para o Paladino

Você foi escolhido entre 10 bilhões de participantes, para receber um laptop novinho! Basta mandar o número do seu cartão de crédito e repassar este e-mail para quinhentas e doze pessoas!

Bíu Guêites, e-mail

Eu fui escolhido! Sempre soube que eu era especial!

Para de cair nessas falcatruas, Paladino! Vai jogar Fazenda Alegre!

Híbrido com dúvidas

Olá, Paladino, Paladina & cia. Acompanho o trabalho de vocês desde quando eram aliados do "Dragão", mas só agora tive coragem de escrever um sagrado pergaminho para esclarecer algumas dúvidas.

1) O que ocorreu com Moreania*?*

2) Senti falta dos talentos regionais para Tormenta RPG.

3) As obrigações e restrições dos clérigos não mais existem?

4) Todos os antigos livros de Tormenta D20 *são facilmente usados com* Tormenta RPG*?*

5) Pretendem lançar um livro com as classes de prestígio tradicionais do cenário, como doutor de Salistick e baloeiro goblin?

6) Voltem com **Raça & Classe**. *XD*

7) Poderiam fazer uma adaptação de Dragon's Bride*?*

8) Vocês não gostam de One Piece*? Fazem tantas adaptações de outros animes!*

Bem, acho que é isso. Continuem com o excelente trabalho.

Slay Thundercloud, Monge Descendente de Youkais e Dragões Tamurianos

Olá, Slay. Agradecemos por sua lealdade! (Que mistureba deve ser a sua família, hein?)

1) Estamos pensando na volta de Moreania, fique de olho.

2) Os talentos regionais aparecerão em algum suplemento futuro. Talvez em *O Mundo de Arton*, quem sabe?

3) Se você tem *O Panteão*, pode continuar usando as obrigações e restrições que estão lá. Ou então pode ignorá-las, usando os clérigos mais simples de *Tormenta RPG*.

4) Todos os livros da antiga linha são compatíveis com a linha nova. Algumas coisas (como raças que ainda não foram convertidas) exigem pequenas alterações, explicadas no próprio *Tormenta RPG*.

5) O mais provável é que essas classes sejam adaptadas em vários suplementos. *Valkaria: Cidade sob a Deusa* traz a classe de prestígio gladiador imperial.

6) **Raça & Classe** começou tratando do Sistema d20. Agora nosso foco é em *Tormenta RPG* (compatível, mas não idêntico). Teríamos de refazer todas as matérias. Se os leitores quiserem, será feito.

7) Sugestão anotada.

8) A publicação de *One Piece* está interrompida. Se o mangá for retomado, existem grandes chances de uma adaptação.

Certo, *isso* não pode ser lixo! Me dá seu cartão de crédito, Paladina, recebi uma oferta irrecusável no e-mail!

Deixa eu ver. Que oferta é essa?

Sai! Você não precisa ver nada! É só um método pra aumentar o meu...

PALADINO!

Falhas Críticas

— Ao entrar no salão principal, vocês veem várias criaturas humanoides com aspecto macabro rodeando o local — diz o mestre. — Elas percebem vocês e começam a ir para cima.

— São mortos-vivos? — pergunta o druida.

— Não — responde o mestre. — São os humanos mortos que foram infectados pela maldição do castelo!

O druida então fala:

— Eu ODEIO morto-vivo...

— Mas não são mortos-vivos...

A guerreira, louca para começar a lutar, fala:

— P%%@... MORREU E TÁ VIVO, PRA MIM É MORTO-VIVO!*

Leonardo Aguiar, e-mail

• • • • • •

Derek, o nômade, se apresenta ao Grande Oráculo de Triunphus e resolve testar seu poder.

Derek: *Oráculo, qual é a cor da minha calcinha?*

Oráculo: *Você não usa calcinha...*

Derek sussurra para a aventureira ao seu lado: *Esse cara é bom...*

Dom Pedro Cortat, e-mail

Dragon Age RPG

RPG de videogame de RPG

Antes de começar a resenha, vamos recapitular um pouco.

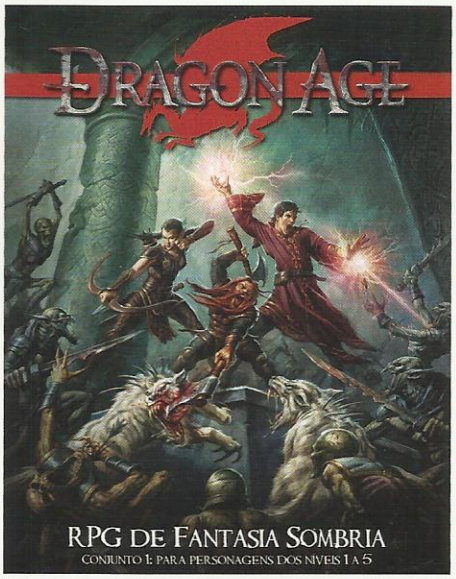
O RPG nasceu de jogos de miniaturas, nos anos 1970. Seus cenários e regras tomaram emprestados elementos de séries literárias como *O Senhor dos Anéis* e *Dying Earth*. Portanto, o RPG já surgiu adaptando outras mídias. Ganhando popularidade, foi a vez do RPG ser adaptado: ganhou animações (*Caverna do Dragão*), filmes (os próprios filmes de *D&D*, *Mutant Chronicles*) e, é claro, jogos eletrônicos. Há muito tempo existem games baseados em RPG — tanto adaptações diretas, como *Baldur's Gate*, quanto títulos que só aproveitam elementos e narrativa, como *Dragon Age: Origins*.

DA:O foi um grande sucesso dos RPGs eletrônicos (você pode conferir a resenha na DragonSlayer n° 29). E agora o ciclo se completa, com uma adaptação do videogame para a mesa: é *Dragon Age RPG*, recém lançado em português pela Jambô.

Aqui vemos o retorno de uma antiga tradição dos RPGs: as caixas. Nos anos 80 e 90, era comum que jogos não viessem em livros imensos, mas em caixas com vários livrinhos menores, mapas e às vezes outros acessórios. Essa tendência nunca chegou a pegar no Brasil: o único RPG em caixa em solo nacional era o antigo *Demos Corporation*, se não estou enganado. Pois bem, aqui temos *Dragon Age RPG* em caixa, com dois livros, um mapa e três dados! O pacote todo é muito bonito e bem acabado, atrai os olhos e dá gosto de manusear — exatamente como eram as antigas caixas americanas da TSR.

Ok, mas e o conteúdo?

O *Guia do Jogador* introduz cenário e regras. Nota-se um grande esforço para tornar *Dragon Age RPG* acessível a iniciantes. O complexo cenário de Thedas é descrito de maneira simples, sem grandes floreios (você pôde conferir uma prévia na DragonSlayer n° 31). É uma descrição clara e eficiente, não avassaladora (o que poderia afugentar os novatos), focada no reino de Ferelden. Quem jogou *Dragon Age: Origins* sabe que existe muito mais no cenário, mas a caixa traz todos os elementos necessários para rolar uma campanha durante uns bons meses. Também bom para iniciantes é o sistema de históricos dos personagens. Essas combinações de raça e posição social fornecem várias ideias de personalidade e história pregressa para os PJs, ajudando a dar um "empurrão" para a interpretação.



As regras são uma espécie de versão simplificada do Sistema d20 — na verdade, uma versão quase irreconhecível! As habilidades básicas são outras, mais focadas em sua função em jogo (em vez de Carisma, temos Comunicação). O sistema de perícias é compacto e brilhante, com cada perícia atrelada a um atributo. Mas os pontos que mais merecem elogios são o sistema de façanhas e o Dado do Dragão.

Explico: *Dragon Age RPG* usa apenas três dados comuns de seis faces, incluídos na caixa. Isso é outra boa manobra para atrair iniciantes — dados exóticos são legais, mas quase todo mundo tem alguns d6 no fundo do armário. Um desses 3d6 ten cor diferente dos outros: é o Dado do Dragão. Quan do, em uma rolagem de combate, quaisquer dois da dos apresentam o mesmo número, você ganha pon tos de façanha iguais ao valor do Dado do Dragão Façanhas são como feitos, talentos ou vantagens d combate, mas você só pode usá-las quando adquir esses pontos de façanha. É uma maneira de torna o combate mais dinâmico e imprevisível. Em vez d sempre usar a tática mais eficiente, os jogadore precisam tomar decisões rápidas, com base nos P que têm para gastar. Em tempo: o jogo *também* ten um sistema de talentos, que não dependem de PF que também são usados fora de combate.

Calma, já vão chegar novos acessórios de *Dragon Age RPG*!

O sistema de magia segue a mesma linha d simplicidade. Alguns podem reclamar da escasse de feitiços, mas o sistema privilegia magos que co nhecem muito bem alguns feitiços — não biblioteca ambulantes com um efeito para cada ocasião! É un jeito de não tornar as outras classes redundantes.

O *Guia do Mestre* apresenta uma discussão surpreendentemente detalhada do papel do mestre e soluções para possíveis problemas (útil até para os mais veteranos), um bestiário, algumas regras avançadas e uma aventura pronta, que consegue juntar combate e interpretação muito bem, com mo mentos bem tensos e profundos. Mesmo sendo "in troutória", considero a aventura boa para grupos de qualquer nível de experiência.

Para finalizar: a caixa tem pontos ruins?

Sinceramente, não sei dizer. A arte original era colorida, e aqui temos uma versão em preto e branco (como ocorre com *Mutantes & Malfeitores*). Alguns podem chiar, mas não notei nenhuma ilustração que tenha perdido clareza (a gráfica está de parabéns!) Além disso, este *Conjunto 1* só tem regras até o 5° nível: os próximos níveis serão abordados em conjun tos futuros. Mais uma vez, isso pode ser um problema para alguns, mas acho que pouca gente vai chegar a ficar "órfã" de material antes do próximo lançamento (esta caixa já rende vários meses de jogo).

Então façamos assim: se você realmente odeia arte em preto e branco e quer uma campanha de nível mais alto *agora,* tire uma "bolinha" da minha nota. *Dragon Age RPG* continua sendo um excelente produto, mas não é perfeito para você. Para mim (e para a maioria dos RPGistas, arrisco dizer), merece nota máxima, sem discussão.

LEONEL CALDELA

Dragon Age RPG

Jogo: **Dragon Age RPG**
Formato: **caixa com 2 livros, mapa e 3 dados**
Editora: **Jambô**
Preço: **R$ 65,00**
Idioma: **português**
Website: **www.jamboeditora.com.br**

Valkaria: Cidade sob a Deusa

Para muitos habitantes de Arton, Valkaria é o centro do mundo — é simplesmente impossível ficar longe da capital do Reinado; para outros, trata-se de um lugar distante e inalcançável, melhor deixado de lado, ignorado. Mas, para os fãs de Tormenta, Valkaria sempre teve um mesmo significado: aventura! E, agora, a cidade é revelada em detalhes no mais novo suplemento de Leonel Caldela — *Valkaria: Cidade sob a Deusa*.

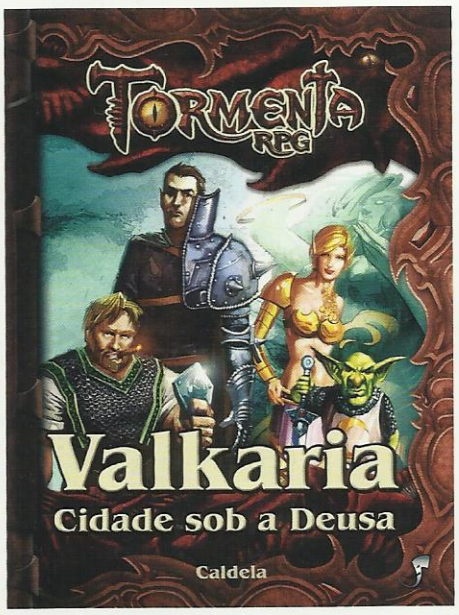
Diferente de outros suplementos sobre cidades de RPG, *Valkaria* não busca esmiuçar a capital do Reinado de Arton em detalhes muitas vezes sem utilidade para mestres e jogadores, nem aprofundar-se em coisas como a quantidade exata e a distribuição social de cada raça, subraça ou a renda *per capita* de cada um de seus habitantes. *Valkaria* traz, sim, aquilo que é importante para usar a cidade como palco para aventuras e campanhas, e para acrescentar aquele tão desejado *algo mais* ao background de seus personagens. Dito isso, vamos ao que interessa.

O **Capítulo 1: A Capital do Mundo** traz a história de Valkaria desde antes de sua fundação até os dias de hoje. Também traz uma descrição física da capital do Reinado, falando dos principais bairros e pontos de interesse da cidade, visitando e ampliando material antigo e apresentando muita coisa nova. Se você tem saudades ou quer saber mais sobre a Fazenda dos Goblins, o Palácio Imperial, Nitamu-ra e Wia Effica, este capítulo é para você. Aproveite também para visitar a sede da Gazeta do Reinado, o Templo de Keenn, a Praça de Diversões e Maravilhas Glórias ou o Protetorado do Reino! Vale destacar o belíssimo mapa do talentoso Leonel Domingos.

O **Capítulo 2: Os Donos das Ruas** fala sobre mais do que apenas a história e geografia da capital do Reinado — trata daquilo que faz de Valkaria uma cidade: sua sociedade. Este capítulo traz informações sobre as facções, grupos e comunidades mais importantes de Valkaria, descrevendo maneiras de usá-las em jogo e envolver os personagens jogadores em cada faceta do cotidiano da capital. Se você busca fama e fortuna, vá correndo para a Arena Imperial; se não tem dinheiro ou se precisa livrar-se de um problema, busque ajuda entre as irmandades e organizações caridosas; se prefere ficar do lado da lei, junte-se à milícia de Valkaria e sirva e proteja a cidade; mas se não está acima de tudo isso, concentre-se no *jogo* da poderosa alta sociedade da capital do Reinado.

O **Capítulo 3: Heróis da Vizinhança** trata dos heróis mais bravos e arrojados de Valkaria — seus heróis aventureiros. Traz novas perícias, talentos, itens mágicos e mundanos e novos equipamentos. Quer ser conhecido e reconhecido como a Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade ou a gladiadora Loriane? Escolha o talento Celebridade. Prefere esconder-se e evitar ser visto? Despistar. Mas se você precisa de ajuda para enfrentar aqueles capangas assustadores, é melhor escolher Chamar Reforços. Este capítulo também traz novas classes de prestígio, como o detetive de Tanna-Toh, o druida da favela, o espírito da cidade e a assustadora lenda urbana...

Já o **Capítulo 4: Mil Histórias na Cidade Grande** fala de campanhas urbanas e o uso de cidades em aventuras de *Tormenta RPG*. Traz 101 ganchos de aventuras (!) e dicas de como valorizar e usar características típicas de cidades, transformando o que seria uma visita rápida e casual em uma verdadeira sessão — ou *sessões* — de jogo. Além disso, este capítulo também apresenta regras novas, com um tratamento completo sobre perseguições (que aventura urbana estaria completa sem os heróis perseguindo os vilões?), abertura e administração de negócios, regras para personagens procurados pelas forças da lei, PdMs genéricos típicos de uma cidade grande como Valkaria e todo um bestiário próprio, com monstros como a casa assombrada, o predador do lixo, a multidão morta e o bizarro golem de entulho.



Uma cidade mais perigosa que qualquer masmorra...

O livro fecha com as fichas e o histórico de valkarianos notáveis, como Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico; o letal assassino Camaleão; a lenda urbana e anti-herói Extinção; o imponente (?) Goblin Herói; a exuberante feiticeira Raven Blackmoon, e a nova regente do Reinado de Arton, a Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade, entre muitos outros.

Em resumo, *Valkaria: Cidade sob a Deusa* é um excelente suplemento não apenas para *Tormenta RPG*, mas também para todos interessados em aventuras e campanhas urbanas. Ele cobre todo o necessário para emprestar realismo e enfocar aquilo que é realmente importante quando se joga em cidades (de qualquer porte), deixando o suficiente em aberto para que cada mestre possa completar em sua própria campanha.

GUSTAVO BRAUNER

Espírito da Cidade, uma das novas classes de prestígio

Valkaria: Cidade sob a Deusa

Jogo: Tormenta RPG
Formato: 112 páginas, brochura, PB
Editora: Jambô
Preço: R$ 35,00
Idioma: português
Website: www.jamboeditora.com.br

A Cripta do Feiticeiro e A Mansão do Inferno

Duas histórias, duas aventuras, dois livros-jogos: *A Cripta do Feiticeiro* e *A Mansão do Inferno*. Trazidos de volta às prateleiras brazucas agora na versão da Jambô, estes dois clássicos da série *Fighting Fantasy* têm tudo para entretê-lo por um bom tempo.

Com tantos livros-jogos é melhor resenhar logo dois!

A Cripta do Feiticeiro passa-se no bom e velho continente de Allansia, terra das aventuras fantásticas (que você pode conferir na íntegra nas edições 29 e 30 de nossa querida DragonSlayer). Sua trama gira ao redor de um grande mal que acaba de ser despertado por aventureiros incautos — é claro que trata-se do feiticeiro do título!

De volta à liberdade, o maligno feiticeiro Razaak agora busca alcançar seu objetivo deixado de lado pelos quase 100 anos em que esteve aprisionado: subjugar Allansia e conquistar o mundo! Entretanto, sua maldade não é de todo desconhecida — seu velho amigo Yaztromo, um arquimago do Bem que você conheceu no livro-jogo *A Cidade dos Ladrões*, conhece a história de Razaak e sabe como derrotá-lo. Mas, para vencer o feiticeiro, é necessário encontrar sua antiga espada, que ele precisou abandonar para conquistar os poderes da necromancia e das forças do mal.

Pouco depois de começar a ler este livro-jogo, deixei-o de lado. Tive dificuldade em seguir com a leitura. Parecia apenas uma exploração de masmorras que acabaria em um combate mais ou menos difícil contra o chefão final. Entretanto, a exploração é curta, e não é o foco desta aventura. Após me dedicar ao livro com um pouco mais de afinco, percebi meu erro — a história logo torna-se envolvente, com muitos elementos inesperados. Em *A Cripta do Feiticeiro*, você viaja a cavalo pelas Colinas Pedra-da-Lua, visita cidades e locais clássicos de Allansia (como a cidade dos anões de Ponte de Pedra e a Torre de Yaztromo à beira da Floresta Madeira Negra, entre outras localidades), e faz uma surpreendente viagem de balão (com rotas diferentes e com aterrissagens e encontros bastante inesperados). É claro que a tudo isso segue-se uma exploração de masmorras e o esperado combate final com o vilão do título...

Diferente de outros livros-jogo em que você é o herói único e solitário da aventura, em *A Cripta do Feiticeiro* você conta com aliados por quase toda a jornada — com direito a diálogos e alfinetadas entre seus pitorescos companheiros. Minha avaliação final deste livro-jogo é bastante positiva. Ele pode não ser tão complexo — ou difícil — quanto *Criatura Selvagem*, mas não é menos envolvente quando você presta atenção na história. Mais do que qualquer outro livro-jogo, *A Cripta do Feiticeiro* é mesmo mais sobre a jornada em si do que sobre o fim dela.

Enquanto *Cripta* é uma aventura de fantasia medieval clássica, *A Mansão do Inferno* passa bem longe disso. A história se passa na Terra dos dias atuais. Você está viajando de carro em meio a uma tempestade rumo a uma importante reunião quando, após seguir os conselhos de um ancião em uma cidadezinha de beira de estrada, acaba sofrendo um acidente.

Felizmente, você não se fere — mas seu carro está além de qualquer reparo que você possa fazer. Tudo o que lhe resta é tentar chegar nas luzes do casarão que avistou em meio aos raios da tempestade. Molhado e desesperado para conseguir chegar à reunião, você é recebido pelo conde que mora na mansão e seu mordomo. Infelizmente, a mansão não tem telefone e você terá de esperar até o dia seguinte para conseguir um mecânico para seu carro. Por sorte, o conde é assaz hospitaleiro e convida-o para jantar e passar a noite em um dos quartos da mansão. É aí que a aventura começa...

Mesmo tentando dormir, o vai-e-vem nos corredores da mansão o deixa desconfiado. Sua curiosidade é tanta que o aconchego do quarto não é suficiente para mantê-lo dentro dele. Assim, você logo sai para dar uma olhada na mansão e investigar o movimento — ou falta dele — nos corredores.

O que vem a seguir é digno de um bom *thriller*: você começa explorando a mansão por curiosidade, mas suas descobertas o fazem mergulhar em uma trama muito mais complexa — pois a mansão não é apenas o lar do conde e seu mordomo, mas também o ponto de encontro de um culto religioso. Um culto religioso *nada* bonzinho... Assim, você precisa encontrar uma saída do casarão enquanto tenta evitar os cultistas e não morrer de medo dos imprevisíveis fenômenos sobrenaturais que assombram essa mansão do inferno! Como diria um outro explorador, não confie em ninguém.

Os dois livros-jogos foram escritos pelos criadores da série *Fighting Fantasy*: *A Mansão do Inferno* é de autoria do imaginativo e imprevisível Steve Jackson, e *A Cripta do Feiticeiro*, do criativo e genial Ian Livingstone. Vale a pena conferir os dois.

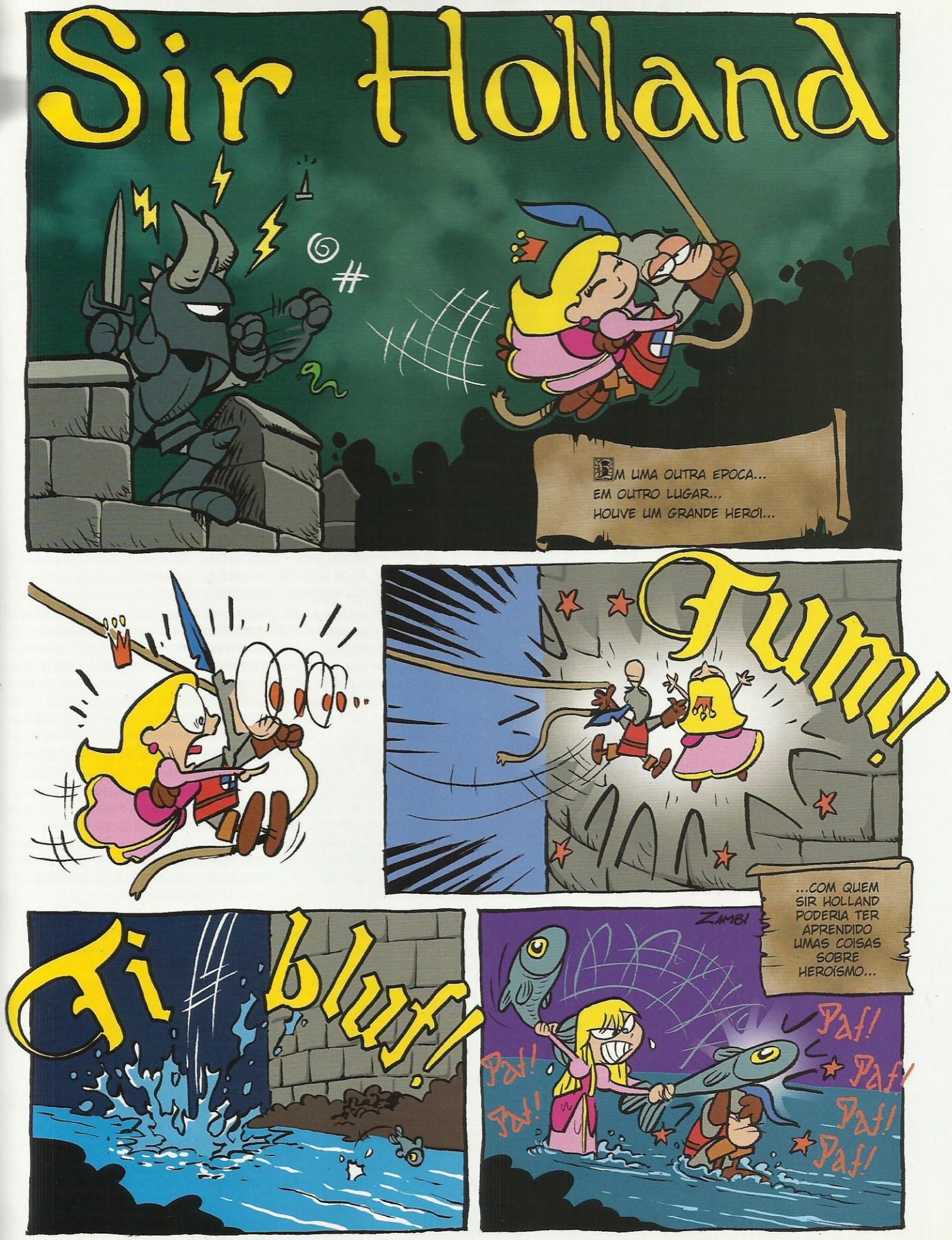
GUSTAVO BRAUNER

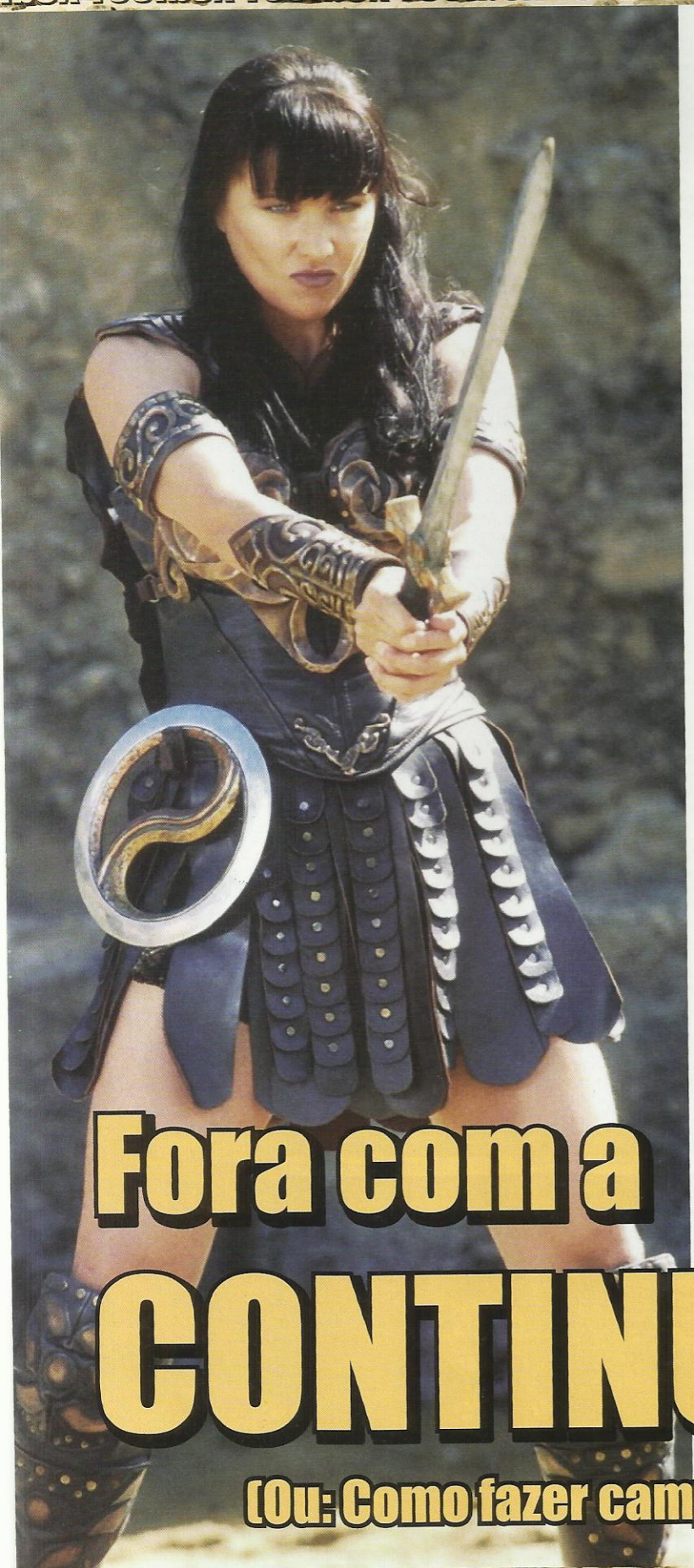
A Cripta do Feiticeiro

Jogo: **livro-jogo**
Formato: **240 páginas, brochura, PB**
Editora: **Jambô**
Preço: **R$ 22,90**
Idioma: **português**
Website: **www.jamboeditora.com.br**

A Mansão do Inferno

Jogo: **livro-jogo**
Formato: **224 páginas, brochura, PB**
Editora: **Jambô**
Preço: **R$ 24,90**
Idioma: **português**
Website: **www.jamboeditora.com.br**


Sir Holland
EM UMA OUTRA EPOCA...
EM OUTRO LUGAR...
HOUVE UM GRANDE HERÓI...
Tum!
...COM QUEM SIR HOLLAND PODERIA TER APRENDIDO UMAS COISAS SOBRE HEROÍSMO...
Zambi
Paf!
Paf!
Paf!
Paf!
Paf!
Paf!
Ti
bluf!



Fora com a CONTINUIDADE!

(Ou: Como fazer campanhas episódicas)

Ultimamente tenho assistido a séries de TV antigas. É um claro sinal da idade, mas vamos esquecer isso por enquanto. O que nos interessa aqui é que as séries antigas eram diferentes das atuais em um ponto fundamental: continuidade.

A norma era que cada episódio contivesse uma história com começo, meio e fim, e tudo fosse resolvido dentro de uma hora (descontando os comerciais). Existem várias séries assim hoje em dia, mas, em geral, as favoritas dos nerds são como novelas: contam uma história contínua, que se desenvolve ao longo de anos. Personagens morrem, vilões são derrotados e nunca mais aparecem.

Muitos acreditam que isso é uma evolução, uma maneira de contar histórias mais complexas. E o RPG costuma funcionar assim: campanhas também são histórias contínuas, não séries de aventuras sem conexão entre si.

Mas será que este é sempre o melhor caminho? Será que aquelas séries velhas não têm nada a nos ensinar?

Fora com a enrolação!

Uma campanha em episódios isolados oferece várias vantagens. A primeira é a simplicidade. "Simplicidade" não quer dizer "história boba". Muitas vezes, adicionamos complexidade sem boas razões. Além disso, a complexidade de uma história contínua muitas vezes vem da "bagagem" que a trama carrega.

Digamos que você queira botar os PJs numa simples masmorra cheia de goblins, para uma noite de divertimento descompromissado. No meio de uma campanha com continuidade, em que tudo gira em torno do combate a Lorde Horriblus, você precisará arranjar uma desculpa para o grupo se meter na tal masmorra. Precisará incluir alguma pista sobre o Lorde, terá de pensar nas implicações disso na trama, nas opiniões de cada NPC sobre a masmorra... Ou seja, precisará lidar com "complexidade forçada". Nada disso adiciona divertimento, só trabalho. Numa campanha episódica, bastaria incluir a sugestão de que existem tesouros na masmorra, ou um chefe goblinoide a ser derrotado, e pronto.

O que nos leva a outra questão: continuidade muitas vezes tem a ver com tramas épicas, que decidem o destino do mundo. Envolvidos nesses eventos, os PJs relutam em se desviar da trama principal. Por que participar de um campeonato de pesca ou explorar uma masmorra cheia de goblins quando Lorde Horriblus está prestes a dominar o mundo? Todas as aventuras giram em torno de deter Lorde Horriblus. Todos os inimigos são seus capangas. Se você não se cuidar, isso vai ficar repetitivo, mesmo com os adversários e tramas mais interessantes. Os jogadores também podem ficar muito presos, obrigados a fazer só coisas "úteis". Onde está o espaço para que eles montem uma oficina de ferreiro, ganhem um torneio de artes marciais ou conquistem o coração da princesa?

Uma campanha episódica dá liberdade a você e aos jogadores. Lorde Horriblus queria mesmo conquistar o mundo, mas seu plano dependia do Cristal de Yaddablah. Na semana passada, o grupo destruiu o Cristal de Yaddablah, numa aventura que culminou com um combate contra Horriblus. Pronto. Vilão derrotado, ameaça detida. No jogo desta semana, os PJs podem envolver-se numa corrida de trobos ou numa investigação de roubo, sem sentir-se "culpados" por abandonar a trama principal. Porque *não existe trama principal.*

E não vamos esquecer da complexidade exagerada que já discutimos. Mestrando o exemplo acima, você não vai dar nó na cabeça de ninguém. Numa campanha contínua que dure anos, com centenas de NPCs, é quase certo que as coi-

sas vão se tornar complicadas demais para que você e os jogadores lembrem-se de tudo. Sim, os seriados e animes têm tramas contínuas. Mas eles contam com equipes de escritores profissionais, pagos para manter a trama coerente. E mesmo assim há problemas de continuidade! Enfim: com tramas episódicas, você evita esses enredos rocambolescos e cheios de detalhes. Basta que os PJs ouçam sobre os planos de Horriblus, achem um mapa para a localização do Cristal de Yaddablah, escalem a montanha onde está o objeto, destruam-no (talvez com algum ritual ou de alguma maneira específica) e lutem contra o Lorde. Pronto. A maioria dos mestres consegue lembrar de todos os elementos dessa trama sem problemas.

Fora com o prólogo!

Algo que me deixou fascinado (na verdade, que me motivou a escrever esta coluna) foi o início de um episódio de *Xena: a Princesa Guerreira*. A heroína estava numa floresta, e comentou com sua parceira: "O senhor da guerra que estamos procurando foi por ali". Esta foi toda a explicação necessária para as duas estarem na tal floresta. Nada de mostrar alguém pedindo para Xena caçar o tal senhor da guerra. Nada de procurar o rastro dele ou investigar seus crimes. O episódio não era uma história de perseguição ou investigação, esses elementos não eram necessários. Então foram cortados.

Numa campanha contínua, é difícil imitar os escritores de *Xena*. Porque, em geral, narramos a vida dos personagens sem interrupções. Uma aventura se encadeia na outra, e tudo se encaixa em uma única trama. Por isso, muitas vezes perdemos tempo com elementos desimportantes. Se você *quer* interpretar isso, é sinal que o pedido de ajuda, a procura do rastro, etc. são elementos *importantes*. Mas e se a aventura "de verdade" só for acontecer no meio da perseguição? Por que enrolar?

Em uma campanha episódica, o mestre pode introduzir os PJs no meio da ação. Apenas diga: "Vocês estão no rastro de um senhor da guerra que devastou algumas vilas. Estão numa floresta, rumando para o norte...". Pronto. Em termos de "tocar a história adiante", o RPG de espionagem *Spycraft* aconselhava algo parecido: havia "fases" do jogo, que envolviam delineação da missão e escolha de equipamentos (presumia-se que os PJs seriam espiões estilo James Bond, em missões designadas por uma agência). Essas fases não precisavam ser interpretadas; bastava que os jogadores soubessem dos objetivos e tivessem acesso aos equipamentos.

E vamos também pensar no lado prático. Quando um jogador falta, o que você faz?

Numa campanha contínua, isso gera problemas. O grupo está no meio do caminho entre o castelo do Rei Lawfulgüd e o longínquo covil de Lorde Horriblus. Onde foi parar o mago? Como ele pode ter desaparecido assim? Numa campanha episódica, tudo fica mais fácil. Diga apenas que "O mago foi visitar seu irmão clérigo, volta daqui a uma semana". O grupo não está no meio de uma trama épica, então não há problema. De novo falando dos seriados, havia vários episódios em que um ou outro personagem (até mesmo o protagonista!) não participava. Xena ausenta-se em pelo menos uns dois episódios por temporada, e Dana Scully (de *Arquivo X*) chegou a passar longas semanas ausente, quando a atriz estava grávida.

Fora com o extremismo!

Então digamos que você quer experimentar uma campanha episódica. A primeira decisão a tomar é até onde você vai levar essa ideia.

Em muitos seriados antigos (e em *muitos* desenhos animados americanos), a estrutura episódica é total. Os criadores passavam pelo começo da série com a maior rapidez possível, e evitavam um fim a qualquer custo. O ideal era um "eterno meio", com tudo voltando ao que era antes no final de cada episódio. Se McGyver beijava uma garota no final de um episódio, o episódio seguinte *não* mostrava o relacionamento indo adiante. Se He-Man ajudava o Homem-Fera em um episódio, no episódio seguinte ele *não* demonstrava gratidão ou mudava de comportamento, apenas voltava a ser o capanga de sempre.

No RPG, isso traz problemas. Afinal, os PJs evoluem, o que impede que "tudo volte ao que era antes" depois de cada aventura. Mas você pode manter a progressão de poder e incentivar os jogadores a manterem a personalidade de seus PJs estática. Premie interpretação que devolva tudo ao *status quo*, em vez de recompensar o desenvolvimento.

Por um lado, isso simplifica tudo para você (que não precisa pensar em como a política do reino foi alterada pelas últimas ações dos PJs). Mas, por outro, vai acabar gerando explicações tão rocambolescas quanto a mais complexa das campanhas contínuas. Além disso, os PJs *nunca* deixarão de ser "aventureiros a serviço do rei". Nunca irão se tornar reis ou arquimagos... O que pode ser frustrante.

Mais indicado é seguir o caminho do meio, adotado por seriados como *Arquivo X*. Essas séries tinham episódios isolados (conhecidos como "o monstro da semana") e *também* uma "mitologia". Em *Arquivo X*, a maior parte dos episódios envolvia uma investigação e acabava com a resolução do caso. Contudo, os episódios "da mitologia" lidavam com uma trama maior, ao longo de vários anos. O início de cada episódio sinalizava se ele pertencia à mitologia ou não: caso pertencesse, a frase que encerrava a abertura mudava. Você pode adotar essa mesma tática. Explique aos jogadores que, embora exista continuidade, a maior parte das aventuras será episódica. E, quando a aventura fizer parte da sua "mitologia", deixe isso claro. Você pode conceder um ponto de ação a mais a cada um, dizendo "Vocês vão precisar hoje, pois este é um episódio da trama principal". Isso impede que os jogadores fiquem procurando indícios da trama principal em tudo, evita confusão e deixa-os focados na história atual.

Além disso, este "caminho do meio" permite desenvolvimento dos personagens. Eles podem mudar. Talvez a trama de hoje nada tenha a ver com a da semana passada, mas o paladino mudou de opinião sobre os goblins, e isso vai se refletir em todas as aventuras.

Xena: Princesa... *Samurai?*

Fora com o fingimento!

Desde o começo, estou evitando um exemplo em particular: *Caverna do Dragão*.

Sim, *Caverna do Dragão* é uma ótima trama episódica. E mais importante: tudo sempre volta ao que era antes. Eric não fica menos chato, Presto não fica menos atrapalhado, Bob não fica menos esquentado. Qual é o problema então? Por que evitar citar esse desenho genial?

Porque quase todos os episódios de *Caverna do Dragão* envolviam tentar voltar para casa. E os garotos nunca podiam conseguir — se conseguissem, o desenho terminava! Imagine apresentar um objetivo aos jogadores na primeira sessão e deixá-los *quase* conseguir a cada aventura, mas sempre frustrando-os. Provavelmente, você seria linchado!

A solução para isto é a honestidade. Algumas pessoas acham que o mestre deve manipular os jogadores e esconder tudo deles, mas eu discordo. Seja honesto. Diga: "A campanha envolve vocês tentando voltar para casa, mas nunca conseguindo. Se vocês conseguirem, a campanha acaba". O jogo deixa de ser o mestre desesperado, tentando achar maneiras de impedir o sucesso dos PJs, e torna-se o grupo todo tentando achar modos mais e mais criativos de *não conseguir*.

Em minha campanha atual, um dos jogadores tinha como objetivo ficar rico. Eu perguntei se o objetivo dele era *só ficar rico* ou se ele queria dinheiro para algum grande plano. E fui claro: se o único objetivo fosse grana, eu precisava impedir que ele conseguisse — porque, se ficasse rico, ele não teria mais motivo para se aventurar!

Para experimentar com formatos diferentes, talvez o principal seja obter a cumplicidade dos jogadores. Se todos estiverem colaborando, talvez você tenha algo tão legal quanto *Caverna do Dragão*.

E talvez consiga, no final, acabar com esse maldito Lorde Horriblus.

LEONEL CALDELA

"Não acredite no que dizem por aí, Chewie: eu atirei primeiro!"

AÇÃO E REAÇÃO

Na DragonSlayer 24 começamos uma série de matérias com dicas, técnicas e sugestões de como criar seu próprio mundo de RPG.

Até aqui, mostramos que a criação de um mundo de RPG não é diferente da preparação de uma campanha de jogo, e que uma boa campanha não é um roteiro escrito pelo mestre, mas uma história desenvolvida junto com os jogadores. Você deve preparar cidades e criar PdMs recheados de ganchos para levar os personagens até as aventuras de cada sessão.

Hoje vamos falar um pouco mais sobre ganchos de aventuras e, especialmente, sobre como usar cada gancho de aventura para emprestar vida à sua campanha, formando *cadeias de eventos*.

Vida & Movimento

Pare e preste atenção nos sons da rua um pouco. Está ouvindo? Carros, conversa, latidos, movimento. Vida é movimento. É gente indo e vindo, trabalho, estudo, ação. É o ciclo do dia e noite. Já a morte dá impressão de tudo estar parado, estanque. Nada acontece, não há movimento. Cabe escolher: como você quer que seu mundo de RPG seja? Parado, morto e estanque; ou vivo, fluido e em movimento?

Acho que todos escolhemos a segunda opção. Queremos que nossas campanhas e aventuras pareçam vivas, e que os personagens e jogadores sintam fazer parte de um mundo vivo e ativo. À primeira vista, pode parecer difícil criar e passar esta sensação para seus jogadores. Mas, na verdade, não é — basta usar alguns dos conselhos abaixo.

Cadeias & Eventos

Como eu tenho dito aqui na **Mestre da Masmorra**, um dos passos mais importantes na criação de mundos e campanhas de RPG é desenvolver aventuras e inventar ganchos que levem os personagens até cada uma delas. Se você tem seguido estes conselhos, em cada sessão de jogo os heróis estão cheios de coisas para fazer — e, quando terminarem, já há muito mais esperando por eles.

Mas não esqueça de que, quando os personagens embarcam em uma aventura, eles viajam, exploram masmorras, enfrentam inimigos e retornam para receber a recompensa — e muito tempo se passa dentro do mundo de jogo. Mesmo que tenha sido apenas uma tarde para você e seus amigos, isso pode significar dias, semanas, meses e até anos no mundo de campanha. E daí surge a dúvida: você preparou três ou quatro aventuras para a última sessão (e vários ganchos para levar os personagens até cada uma delas). Os jogadores escolheram uma das opções e partiram para resolvê-la — mas o que aconteceu com as outras aventuras?

Alguns mestres guardariam todas as outras aventuras na manga e, assim que os personagens voltassem para receber sua recompensa, já iriam empurrando para o grupo uma das missões que "ficaram para trás". Isso até pode parecer uma boa ideia, mas, convenhamos — não aconteceu *mais nada* no mundo de jogo enquanto os heróis estavam fora? Não havia um outro grupo de aventureiros? A ameaça que seria combatida em outra aventura não teve consequências? Meses se passaram e tudo permaneceu igualzinho, sem nenhuma mudança? Bastante inverossímil, não é mesmo? Não parece um mundo vivo e orgânico...

Se as suas campanhas têm sido assim, então você precisa estabelecer uma *cadeia de eventos*.

Decisões & Consequências

Você já sabe que precisa desenvolver mais de uma aventura para cada sessão de jogo. Mas existe um detalhe que você precisa acrescentar a cada aventura: *o que acontece se os personagens não embarcarem nela?*

Digamos, por exemplo, que você preparou três aventuras. A primeira envolve viajar até uma cadeia de montanhas, escalá-la e procurar pela flor de prata, componente necessário para a poção que vai salvar a vida da filha do barão local. A segunda não envolve tantas viagens, pois os heróis só precisam desbaratar uma gangue de rufiões locais que vem trazendo problemas para a aldeia e, em especial, para o amistoso taverneiro. Já a terceira aventura tem a ver com as ambições de um temível líder hobgoblin, que treinou um bando de goblins das

colinas próximas para cavalgar wargs e agora está pronto para atacar a aldeia onde os personagens dos jogadores vivem.

Pois bem. Se os heróis decidirem ir atrás da flor de prata, aproveitando a ótima oportunidade de ganhar os favores do barão, passarão dias, provavelmente semanas, longe de casa. Se preferirem enfrentar a gangue, permanecerão em sua própria aldeia, talvez nem precisando se afastar. Se os jogadores quiserem ir atrás dos goblins, também passarão um tempo fora. E o que acontece com as outras aventuras em cada decisão?

Caso os personagens escolham enfrentar o bando do hobgoblin ou procurar pela flor de prata, nos dias logo depois da partida dos heróis a gangue vai assediar a taverna mais e mais, tornando-a uma espécie de base para todos os bandidos das redondezas. Um chefão vai passar a habitar o quarto mais luxuoso, e os filhos ou a esposa do taverneiro serão feitos reféns, aprisionados em um local secreto. A taverna agora serve de fachada para inúmeras operações ilegais. Com o tempo, a situação só vai piorar. Um ataque direto e frontal por parte das autoridades ou dos heróis será o fim para a família do agora tristonho taverneiro. A cautela será necessária.

Se os jogadores escolherem primeiro a aventura da flor de prata, o bando do hobgoblin vai atacar alguns dias depois de os heróis partirem. Desprevenida, a aldeia sofrerá bastante, e muitos dos amigos e conhecidos dos personagens serão mortos. Com o passar das semanas, o hobgoblin vai atrair muito mais seguidores, formando um pequeno exército, assediando também mais duas ou três cidades e aldeias, cobrando tributos. Quando os heróis voltarem, o hobgoblin será muito mais que uma mera ameaça. Percebendo que a situação é desfavorável, a gangue vai fugir no meio da batalha, procurando um lugar mais tranquilo para aplicar seus golpes (e poderá ser aproveitada mais adiante, no futuro da campanha). O hobgoblin sobe para o status de vilão e, caso os heróis decidam enfrentar este inimigo, terão de lidar primeiro com seus recém nomeados tenentes e muitos capangas.

No caso de o bando do hobgoblin ser a primeira escolha de aventura, a gangue tomará a taverna e fará a família do taverneiro refém, como descrito acima. Já a filha do barão acabará morrendo, por falta do principal componente da poção que poderia salvar-lhe a vida. O barão, consumido pela dor da perda da filha, culpará os personagens e proibirá que eles se aventurem em suas terras. Eles serão escorraçados e considerados aproveitadores e inimigos públicos, assassinos de aluguel. Sua (má) fama os precederá em todos os muitos lugares com quem os homens do barão têm contato...

Entendeu o peso de cada decisão dos jogadores? Viu por que é tão importante estabelecer consequências não apenas para as aventuras solucionadas, como também para as deixadas de lado? É muito simples preparar três aventuras e atribuir uma recompensa para cada uma, mas também é necessário saber o que acontece quando uma ou mais aventuras ficam em aberto.

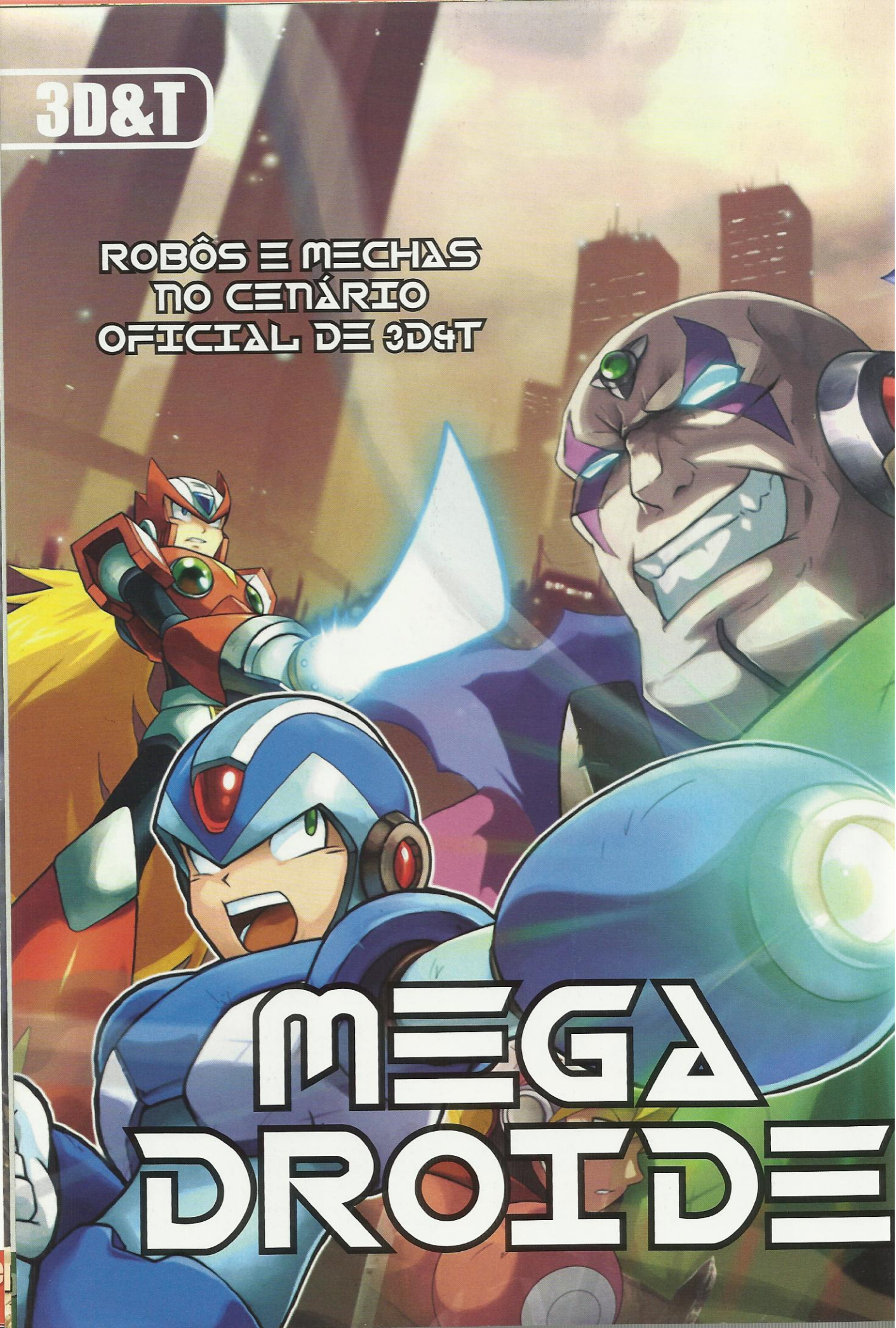
Quer ainda uma outra cadeia de eventos para os exemplos acima? Bem, digamos que, assim que os heróis partem para uma das aventuras — encontrar a flor de prata, enfrentar o bando do hobgoblin ou desbaratar a gangue que ronda a taverna —, surge *um outro grupo de aventureiros* (todos PdMs!), e resolve uma das aventuras que os personagens dos jogadores deixaram para depois. E recebem a justa recompensa, a mesma recompensa a que os PJs teriam direito. Exatamente a mesma coisa, e isso já será o suficiente para chocar os jogadores! Consegue imaginar a cara deles? Pois bem, agora eles têm concorrência — quem mandou pensarem apenas em si e nas recompensas que poderiam receber...

Mas não seja cruel. Também não faça as coisas acontecerem de uma hora para a outra. Construa os eventos aos poucos. Por exemplo, talvez a filha do barão já apontasse sinais de doença algumas sessões de jogo atrás, quando os personagens eram recém chegados à aldeia. Talvez aqueles goblins que a guarda — ou que os heróis — avistaram rondando a aldeia fossem um grupo de batedores do hobgoblin. E aquele velhinho que falou sobre a localização da flor de prata para os personagens dos jogadores na taverna talvez fosse o próprio senhor do crime por trás da gangue, ajudando a afastar os heróis para poder raptar a família do taverneiro...

Decisões, movimento, consequências. Acrescente-os na sua sessão de jogo, e veja o quão vivos a sua campanha e seu mundo de jogo vão se tornar.

GUSTAVO BRAUNER

"Deixei de lado a aventura do Jabba, e olha só o que me aconteceu!"


3D&T
ROBÔS E MECHAS
NO CENÁRIO
OFICIAL DE 3D&T
MEGA
DROIDE

***Mega City* é o primeiro cenário oficial para *3D&T Alpha*. Unindo super-heróis, artistas marciais, androides, robôs gigantes, vampiros, magos, lobisomens e outros, *Mega City* abriga tudo que *3D&T* tem a oferecer.**

Você agora confere mais um preview desta magnífica cidade: o mundo tecnológico e avançado dos robôs sencientes! Bem-vindo a ***Megadroide*!**

Mega City

Mega City sempre foi uma cidade de ponta. A Cidade das Cidades foi uma das primeiras a construir estradas de ferro, adotar e produzir frotas de navios a vapor, estabelecer linhas telegráficas, experimentar com a energia elétrica e explorar a força do átomo. Mega City conta com muitas escolas, fundações, universidades, companhias e empresas de fomento, incentivando a pesquisa e o desenvolvimento de novas tecnologias. Nos primeiros anos após a Segunda Guerra Mundial, a Cidade das Cidades recebeu inúmeras mentes estrangeiras, que passaram todo o conflito escondidas, exiladas ou desaparecidas. Mas, imersas no arrojado ambiente intelectual de Mega City, os recém chegados e os antigos habitantes uniram-se para tornar o futuro das Cinco Cidades ainda mais promissor.

Dr. Droid, Keiji e Agura

O fim da Segunda Guerra Mundial teve grande impacto no mundo todo. A Inglaterra deixou de ser a maior potência mundial, título passado para os Estados Unidos. A Europa deixou de ser o grande centro de tudo, com artistas, intelectuais e pessoas de todos os níveis buscando o Novo Mundo. Esse levante das grandes mentes foi benéfico para a Cidade das Cidades. Mega City recebeu muitos dos maiores expoentes artísticos e científicos da época. Mas, dentre todos os gênios que vieram morar em Mega City, dois chegaram quase como desconhecidos, pouco mais que fugitivos, embora sua importância seja hoje mais do que reconhecida.

O primeiro, Hiroshi Osaka, veio com a família do Japão, quando seus pais decidiram buscar novas oportunidades em Mega City, deixando a arrasada Terra do Sol Nascente para trás. O segundo, Osamu Id, perdeu os pais na Segunda Guerra e veio morar com um tio na Cidade das Cidades. Ambos assentaram-se no bairro de Ni-Akihabara, frequentando a *Mega City Hoshu Jugyo Ko*, escola seguindo o modelo ocidental de educação, mas com aulas extras nos moldes do estilo oriental de aprendizado.

Foi na escola que Hiroshi e Osamu se conheceram e se tornaram amigos. Além de terem quase a mesma idade (Hiroshi é um ano mais velho), ambos também tinham enorme paixão pela nascente arte dos mangás, e também por robôs gigantes e androides. Passavam a maior parte do tempo no laboratório, experimentando com química, física e biologia, estudando designs de chips de computador, programando *softwares* e elaborando seus próprios projetos. Construíram seu primeiro androide funcional no ano em que Osamu terminou o Ensino Médio, e o batizaram de *Agura*.

Assim, a escolha do curso de faculdade foi óbvia. Ambos foram selecionados para a Universidade de Osaka, no Japão (através de um programa de intercâmbio com a Universidade Braunn, em Mega City), onde estudaram design de robôs e inteligência artificial. Trabalhando juntos, desenvolveram muitos designs de chips que são hoje estudados como clássicos, e projetaram arquiteturas de inteligência artificial sem paralelo na época. Formaram-se com todas as honras, recebendo propostas de emprego de todos os lados.

Osamu foi contratado por uma montadora, enquanto Hiroshi conseguiu um contrato com o exército. Mas a distância não era um problema; os dois amigos mantinham contato, batendo papo e discutindo projetos próprios de *hardware* e *software*.

Mas, quando o tio de Osamu começou a apresentar sinais de senilidade, ele teve de voltar a Mega City. Eles mantiveram contato através de cartas, e Hiroshi só voltou à Cidade das Cidades para o casamento do amigo. Osamu nunca mais saiu de Mega City, encontrando emprego na indústria e meio acadêmico locais, e felicidade na vida de casado.

Embora o amor de Osamu e sua esposa Izumi fosse sem limites e a vontade fosse muito grande, eles não conseguiam ter filhos. Mas, por mais que ficassem tristes com isso, os dois sempre foram muito felizes juntos. Izumi costumava brincar com o marido e seu apelido, *Dr. Droid* (uma piada dos colegas de trabalho, que misturavam o título acadêmico de Osamu — *"Dr."* — com a abreviatura de seu nome — *"O"* — e seu sobrenome — *"Id"*: *Droid*). Diziam que ele deveria construir um filho para os dois; coisa de que o androide ajudante de Osamu não gostava nenhum pouco: afinal, Agura fora o primeiro androide plenamente funcional construído por Osamu e Hiroshi. Mas nunca passou de um simples ajudante para o casal Id.

Para a tristeza de Osamu, Izumi morreu poucos anos depois do casamento, vítima de um acidente doméstico. A perda de Izumi, o grande amor de sua vida, abalou Osamu da pior maneira possível: ele abandonou o emprego, afundando-se em tristeza, amargura e autopiedade. Nem a vinda de Hiroshi foi suficiente para tirá-lo da depressão: ele trancou-se em seu

Os robôs de *Mega Man*: poderosos como os megadroides

laboratório particular e nem recebeu o amigo. Apesar de toda a insistência de Hiroshi, este teve de voltar ao Japão sem trocar uma palavra com o amigo em depressão.

Trancado no laboratório, movido pela frustração de perder a esposa, o Dr. Droid descarregou a tristeza da única maneira que conhecia: trabalhando. Terminou projetos e refinou designs criados desde a infância até os últimos anos da faculdade. Nesse período nefasto, Droid também reformulou toda a fábrica onde trabalhava, aumentando sua produtividade e eficiência de maneira nunca vista (embora tenha feito isso em segredo, comunicando-se por carta com o dono da companhia). Da mesma forma, ele fez todo o projeto de aulas ministradas por robôs-professores para a Universidade Braunn, onde lecionava.

Mas, quando não havia mais o que fazer além de deixar-se levar pela amargura, o Dr. Droid pôs-se a trabalhar naquele que viria a ser seu principal legado: *Keiji*, um androide adolescente, o filho que ele e sua amada Izumi nunca tiveram. E o resultado foi um sucesso: Keiji tinha toda a inteligência de um ser humano, aliada às vantagens de seu corpo mecânico — força e resistência muito além de qualquer humano normal. Mais do que isso, Keiji possuía personalidade e independência próprias; espírito e alma. Osamu amou-o desde a mesa de projeto até a primeira vez que o androide abriu os olhos. E, daí, para sempre.

Keiji

A criação de Keiji foi o reencontro de Osamu com a lucidez. Ele logo voltou a trabalhar e, sem demora, retomou os rumos normais de sua vida. Mas abandonou a fábrica e a universidade, reabrindo o antigo negócio de seu tio: o hospitaleiro e familiar Restaurante Id, no bairro de Ni-Akihabara, em Mega City. Osamu considerava o restaurante um ambiente muito mais propício para criar um filho. E Keiji adorava todas as longas horas passadas ao lado do pai. Osamu também resgatou a amizade com Hiroshi, que o recebeu na hora. "Não havia nada a perdoar", disse Hiroshi na época. "Cada um reage à tristeza à sua maneira — apenas o amor cura tudo".

Mas o amor do Dr. Droid pelo filho androide Keiji despertou muito ciúme em Agura, o auxiliar androide criado anos antes. Agura havia sido o primeiro "filho" de Osamu, mas nunca fora amado como Keiji. E enquanto Keiji corria pelo restaurante, Agura ficava confinado à casa e ao laboratório, quase nunca vendo a luz do dia. Muito menos na companhia do Dr. Droid.

O ciúme de Agura logo transformou-se em ódio. Mais de uma vez ele pregou "peças" e tramou para que Keiji se ferisse, precisando de um novo braço, perna ou reparos mais profundos. Mas em vez de abandonar seu filho, o Dr. Droid optava por sempre consertá-lo com todo o carinho e amor de um pai.

O ódio de Agura então chegou num ponto em que era impossível suportar a dedicação do Dr. Droid a Keiji. Então, ele partiu do laboratório para nunca mais voltar. Ou assim pensavam Keiji e o Dr. Droid...

Embora sentissem falta de Agura, as buscas mais dedicadas de Keiji e do Dr. Droid não obtiveram resultado; Agura não deixou qualquer pista de seu paradeiro, nem uma carta de adeus. Para Keiji e o Dr. Droid, o assistente havia simplesmente desaparecido. No mesmo dia em que Agura desapareceu, todos os projetos do Dr. Droid também foram roubados...

Não muito tempo depois, o Dr. Droid recebeu outra notícia triste: Hiroshi, seu amigo de longa data, morrera em um acidente de pesquisa. Abatido, ele passou um tempo de luto, mas o amor e o apoio de Keiji conseguiram confortá-lo o suficiente para impedir uma nova depressão.

E assim os anos passaram: o Dr. Droid e seu filho Keiji administrando o Restaurante Id, atraindo multidões com o clima hospitaleiro, comida farta e saborosa e o androide adolescente como principal garçom da casa. Até a fatídica *Quinta-Feira Negra*.

O Novo Desastre

Aquele dia nefasto começou como qualquer outro: Keiji fazendo a limpeza antes de abrir o restaurante, enquanto o Dr. Droid coordenava os robôs-auxiliares na cozinha. O restaurante abriu no horário de costume, e os clientes de sempre logo lotaram o salão. Mas enquanto todos comiam, uma explosão agitou o prédio, seguida pelos gritos dos clientes sendo mortos na confusão. Mortos por alguém de corpo metálico, como Keiji e Agura.

Keiji correu para ajudar, mas foi detido por braços mecânicos que o seguraram, deixando-o indefeso. Preso onde estava, o androide adolescente só conseguiu ver o massacre perpetrado por uma quantidade enorme de robôs: alguns armados de lâminas, shurikens e correntes; outros, de armas de fogo e até mesmo com lasers e lança-chamas.

No final, quando tudo era quase que silêncio, outro robô adentrou as ruínas do restaurante: Agura! Vivo e inteiro, o ex-auxiliar do Dr. Droid ordenou que os outros robôs trouxessem seu criador para ele; aparentemente, Agura era o líder de todos aqueles vilões.

Com o Dr. Droid aos seus pés, Agura contou a verdade: "Fui eu que roubei seus projetos, *pai*. Refugiei-me com eles onde você nunca poderia me encontrar, e criei toda uma nova geração de robôs. Estes são os meus *mecanoides!*".

"Eu os trouxe aqui hoje para que você veja do que eles são capazes. Para que saiba que *você* é o responsável por tudo que eles vão fazer", continuou Agura. "Eles não serão mimados nem tratados como crianças, como você fez com aquele ali — nem serão apenas escravos como você fez comigo". A amargura na voz de Agura era palpável: "Logo, todos se tornarão senhores por seu próprio mérito... Mas não se preocupe, pai — eu não vou matá-lo agora. Nem matarei seu querido filho. Quero que você viva, para ver do que eu e os *meus* filhos somos capazes". Com essas palavras, os mecanoides segurando Keiji destruíram seus braços e pernas, e partiram das ruínas do restaurante. Agura foi o último a sair: "Saiba, pai, que assim como eu e meus filhos somos capazes de toda a destruição que vamos fazer hoje, ele também é". E, apontando para Keiji, Agura partiu junto com seus "filhos".

Os paramédicos e robôs de resgate encontraram o Dr. Droid em choque, abraçado ao despedaçado Keiji. Trataram de seus ferimentos, que eram superficiais, mas ele passou um bom tempo fora de si. Foi só quando ouviu sobre a destruição causada por Agura e seus mecanoides que voltou à lucidez.

Assim que deixou as ruínas do Restaurante Id, Agura voltou à sua base para uma última vistoria. Algum tempo depois, lançou seu violento ataque contra Mega City. Despreparada, a população sofreu com a crueldade dos mecanoides. As criaturas de metal eram algo contra o qual a polícia e as forças armadas estavam despreparadas; nunca antes haviam combatido uma horda tão forte e organizada. Em poucos dias, os mecanoides de Agura já clamavam certas áreas da cidade para si.

De volta a seu laboratório (que felizmente não sofrera com o ataque de Agura), o Dr. Droid consertou Keiji. Mas ele sabia que simplesmente consertá-lo não seria suficiente; Keiji precisava de um *upgrade* em seus sistemas, e a implementação de armas em seu organismo robótico. Fazendo as alterações necessárias, surgiu *Alpha*, o primeiro *megadroide!*

"Pai", disse Alpha antes de partir para enfrentar os mecanoides de Agura. "Como sabe que eu também não vou me voltar para o mal?".

"Eu não sei, filho. Mas o meu amor por você manda que eu respeite todas as suas decisões". Alpha então partiu para o combate. O Dr. Droid voltou ao laboratório, pois sabia que o filho logo precisaria de reforços...

Mega City Robótica

A Mega City de *Megadroide* é um pouco diferente daquela de *Torneio das Sombras*, *Nova Memphis*, *Mega City Contra-Ataca* e outras histórias que se passam na Cidade das Cidades. A principal diferença é que robôs e androides são muito mais comuns.

Em *Megadroide*, a trama se volta para a batalha do Dr. Droid, Alpha e os personagens dos jogadores contra as malignas forças mecanoides de Agura. Entretanto, mesmo antes do ataque dos mecanoides, Keiji e Agura não eram os únicos androides do mundo.

Apesar de geniais e pioneiros da robótica por seus próprios méritos, Hiroshi Osaka e Osamu Id não eram — nem são — os únicos no mundo de Mega City interessados na construção de robôs e androides. Embora tenham sido alguns dos primeiros a construir androides realmente inteligentes e independentes, como Keiji e Agura, outros cientistas seguiram seus passos, embora sem as mesmas conquistas e genialidade.

Então, aventurando-se pelo mesmo caminho de mestres como Osaka e Id, gênios menores foram contratados por fábricas, empresas e até mesmo pelas forças armadas para desenvolver autômatos próprios para comercialização ou em campos de batalha. Baseados nos esquemas dos dois gênios de Mega City, levas

Megadroide (1 ponto)

Em termos de jogo, megadroides são um tipo de construto (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 57) e possuem todas as características destes, mas com certas particularidades:

• **Alma.** Megadroides são perfeitos a ponto de possuírem personalidade, independência e emoções humanas. Por isso, apesar de sua imunidade à magia, eles podem ser afetados por poderes que afetam a mente, como a vantagem Telepatia e magias da escola Elemental (espírito).

• **Aparência Humana.** Megadroides têm tamanho e aparência humanos. Podem usar qualquer equipamento próprio para humanos sem problemas. Também podem se passar por humanos com disfarces apropriados.

• **Imunidade.** Além de possuir as imunidades normais de um construto, megadroides são resistentes à magia. Possuem Armadura Extra contra todas as magias que causam dano, e são automaticamente bem-sucedidos em testes de resistência contra quaisquer outras magias (menos aquelas da escola Elemental (espírito) — veja acima).

Mecanoides, as contrapartes malignas dos megadroides, não fazem questão de esconder sua aparência robótica — não possuem as características Aparência Humana e Alma. Mecanoides também têm a desvantagem Má Fama (vilões).

e mais levas de servos-ajudantes e auxiliares-robôs tomam as vitrines das lojas. Em *Megadroide*, robôs-ajudantes são coisa comum; qualquer dona de casa possui um servo-robô para os deveres domésticos, e fábricas grandes contam com milhares de "funcionários autômatos".

Assim, na Mega City de *Megadroide* (e também nas outras histórias da Cidade das Cidades, se você quiser), é comum ver robôs desempenhando funções tipicamente humanas, como varrer as ruas, vender jornais, lavar fachadas de grandes prédios e até mesmo levar cães para passear. Entretanto, androides — muito mais avançados que robôs — são bem menos comuns. Até onde se sabe, só existiam Agura e Keiji até o início da campanha. Megadroides são mais incomuns ainda.

Enquanto robôs são ajudantes simples ou programados para desempenhar tarefas específicas, androides são criados para se parecer com humanos, e possuem inteligência e independência próprias. Eles são capazes de comportamento similar ao humano, e até mesmo de desenvolver personalidade.

Já megadroides são androides extremamente avançados: além de desenvolverem personalidade, seus corpos são mais fortes que o de um androide comum. Estão para os androides comuns assim como atletas olímpicos estão para os humanos comuns — são o ápice da capacidade robótica. Mecanoides, por sua vez, são o equivalente maligno dos megadroides: amorais e capazes de fazer o que for preciso para atingir seus objetivos.

Personagens

Em Mega City, robôs são muito mais comuns que em nosso mundo. Eles são ajudantes e auxiliares, sendo programados para todas as funções. Robôs têm formas variadas, de acordo com a função que desempenham. Um robô que limpa as ruas tem a forma de um caminhão de lixo, com vassouras, mangueiras, aspiradores de pó e esmagadores de sucata; já um robô-babá é mais parecido com um humano, tem formas mais arredondadas, visores grandes e voz calma e relaxante. Todos os robôs de Mega City possuem a vantagem única Robô Positrônico (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 59), embora tenham formas variadas — não necessariamente humanoide.

Já androides possuem aparência humanoide. Até o início da aventura, os únicos androides do cenário são Keiji e Agura (construídos pelo Dr. Droid e seu amigo Hiroshi Osaka), mas logo outros foram construídos em laboratórios, fábricas e universidades. Mesmo assim, androides são raros, pois a humanidade ainda não está pronta para seres inorgânicos inteligentes e de personalidade própria. Androides de Mega City possuem a vantagem única Androide (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 57). A maioria foi programada com os Códigos de Honra 1ª, 2ª e 3ª Leis de Asimov como precaução.

Robôs e androides não são as únicas possibilidades de personagens. Eles também podem ser humanos normais, humanos cuja consciência foi transferida de seus corpos moribundos (ou de alguma outra forma limitados) para algum tipo de construto, ou, ainda, meio-humanos/meio-máquinas, como ciborgues. Todas as vantagens únicas listadas sob "construtos" no *Manual 3D&T Alpha* (páginas 57 a 59) dão bons personagens. Você pode ser um guerreiro feito de metal, capaz de disparar raios, ou um ousado piloto de mechas desenvolvidos pelo exército ou por alguma grande empresa.

Megadroides são os "personagens icônicos" deste cenário. São como androides: possuem aparência humanoide, mas corpos de metal e "órgãos" robóticos (e com pele humana sintética cobrindo toda a extensão do corpo). Mas também são *mais* que androides — possuem alma humana e são praticamente imunes à magia. Veja a vantagem única Megadroide (que também se aplica aos mecanoides de Agura).

Os personagens devem ser construídos com 10 pontos; afinal, humanos que vão enfrentar mecanoides precisam estar perto do ápice de suas habilidades, e os megadroides são os melhores dentre todos os construtos, únicos mesmo entre os outros heróis de Mega City.

Se você e seu grupo jogaram *Fight!*, a aventura introdutória de *Torneio das Sombras* (da DragonSlayer 31), os personagens também podem ser lutadores de Mega City. Talvez você precise ajustar os pontos de personagem para que todos tenham o mesmo nível de poder.

Megadroides protegem, mecanoides atacam

Megadroide: Upgrade!

Upgrade! É uma aventura introdutória ao universo de Megadroide e Mega City. Pode ser jogada com qualquer quantidade de personagens, e recomendamos que a pontuação seja de pelo menos 10 pontos (campeões), embora alguns grupos talvez prefiram jogá-la com 12 pontos (lendas).

Introdução

A introdução da aventura ocorre no passado dos personagens, quando eles talvez ainda não fossem os heróis de hoje. É basicamente uma descrição dos eventos que — esperamos — levaram os personagens a se tornar heróis. Você pode narrar os acontecimentos abaixo de maneira bem direta, como a introdução de um seriado, ou permitir que os jogadores participem, falando sobre os personagens e seu dia-a-dia. Mas deixe bastante claro que os eventos da introdução da aventura marcarão para sempre a campanha e os personagens — afinal, é o princípio de tudo!

A aventura começa de acordo com o histórico de cada personagem: humanos normais que usam mechas podem ser policiais ou membros das forças armadas. Megadroides podem ter passado pelo upgrade do Dr. Droid (como ocorreu com Alpha). Outros tipos de construtos — como ciborgues e androides — podem ter sido pegos no meio da guerra contra Agura. Seja como for, tudo começa na *Quinta-Feira Negra*.

Naquele dia, os personagens seguiam sua rotina normalmente. Acordaram, arrumaram-se e foram tomar café no Restaurante Id. Mas, em algum momento daquelas primeiras horas da manhã, Agura e seus mecanoides atacaram. Aproveite para narrar os acontecimentos da maneira mais casual e tranquila possível. Atenha-se a pequenos detalhes, da roupa escolhida pelos personagens até a música que ouviam enquanto se arrumavam. Pergunte aos personagens detalhes da sua rotina nas primeiras horas da manhã. Faça tudo parecer especial. O importante é que, depois do ataque de Agura, tudo muda.

Se os personagens forem robôs, androides ou algum outro tipo de construto, narre os acontecimentos do começo do dia da mesma forma como se fossem personagens humanos. O motivo pelo qual eles estão nas redondezas do Restaurante Id pode variar, mas o importante é que eles por alguma razão foram parar lá. Talvez acompanhando seus donos, senhores ou executando algum serviço.

O ataque de Agura e seus mecanoides é rápido e dá pouca margem para retaliação. Humanos normais não têm chance contra os megadroides malignos, e todos acabam mortos ou subjugados. Não há chance de reação. Robôs e androides são destruídos ou postos fora de combate (como Keiji).

Narre a cena de maneira rápida, sem dar muita chance para os jogadores pensarem. Não faça pausas muito compridas durante a descrição do ataque. É uma situação extrema e, se os jogadores estão confusos e sem saber como reagir, imagine seus personagens! Permita que os heróis reajam e tentem ajudar as pessoas dentro do prédio ou nos arredores. Mas ninguém muito distante — a fumaça não permite ver muito longe, e o barulho de tiros, gritos, choro, explosões, desabamentos e destruição abafam qualquer outra coisa. Não exija testes nem rolagens de dados. É mais importante aqui o desenrolar da história do que as regras do jogo em si. Use o bom senso mais que os dados e testes.

Atraia os heróis para o centro do restaurante e, quando estiverem subjugados, descreva a conversa de Agura com o Dr. Droid. Não há o que fazer; pegos de surpresa e em menor número, todos estão prostrados ante o primeiro mecanoide. Antes de Agura partir, os personagens terão membros destruídos ou de alguma forma ficarão inválidos. Só resta esperar pelo socorro.

Cena 1

Depois do resgate, os personagens precisarão passar um tempo se recuperando. Humanos serão levados para o hospital; robôs e androides para um lugar onde possam ser reparados. As únicas notícias que têm do mundo lá fora é que "robôs malignos" estão atacando Mega City!

Dias depois de serem resgatados, os personagens receberão a polícia, que busca saber mais sobre o que aconteceu no Restaurante Id. Sua única companhia durante esse tempo são familiares e amigos ou técnicos que os visitam. Coincidência ou não, poucos dias depois da polícia, eles serão visitados por Alpha. É aqui que a aventura começa de verdade.

Alpha explica tudo sobre Agura, o Dr. Droid e os mecanoides. Ele também conta sobre seu *upgrade* de androide para megadroide — como se transformou de Keiji para Alpha. Também vai oferecer aos personagens a oportunidade de sofrerem um *upgrade*: esta é a hora de falar sobre os antecedentes de cada herói. Personagens humanos podem ter ferimentos além da medicina moderna, e sua única chance de sobrevivência pode ser ter seu corpo transplantado para um organismo cibernético. Personagens que já fossem robôs ou androides podem tornar-se megadroides. Os jogadores devem aproveitar este momento! Ele faz parte da "origem secreta" dos heróis da campanha. Todo o equipamento — sejam armaduras, exoesqueletos, mechas ou corpos ciborgues e megadroides — será fornecido e fabricado pelo próprio Dr. Droid, que busca expiar os pecados de Agura. Seja como for, é hora do troco!

Cena 2 – Briefing

Depois do *upgrade* dos personagens, da apresentação real dos heróis e de conversas e treinos com o Dr. Droid e Alpha, é hora do *briefing* (relatório sobre a situação atual): desde seu renascimento, Alpha tem espionado as ações dos mecanoides. Seu quartel-general ainda é secreto, mas Alpha localizou uma espécie de base na zona industrial de Mega City.

Trata-se de uma fábrica que deveria estar abandonada, mas onde há uma enorme movimentação de robôs. Além disso, Alpha avistou um mecanoide supervisionando os robôs e dando ordens. Um mecanoide que esteve presente na destruição do Restaurante Id. Seu nome, de acordo com o que Alpha descobriu, é *Electrodroide*.

Electrodroide deve conhecer a localização do quartel-general de Agura e dos outros mecanoides. Assim, o objetivo do grupo é invadir a fábrica abandonada e capturar Electrodroide — ou, pelo menos, trazer sua cabeça de volta para que o Dr. Droid possa extrair as informações necessárias...

Cena 3 – A Fábrica Abandonada

Os personagens irão para a fábrica abandonada tão logo estejam prontos. Não fornecemos um mapa da fábrica, nem um roteiro de acontecimentos. Isso fica a cargo do mestre, que fica livre para organizar sua aventura como achar melhor. Mas para chegar até Electrodroide, os personagens terão de passar por alguns encontros.

Cada encontro envolve armadilhas e combates com robôs. Você não precisa usar todos, e deve ajustar o avanço da aventura de acordo com o sucesso dos jogadores: mais desafios e inimigos para um grupo habilidoso ou sortudo; menos para um grupo especialmente inexperiente ou azarado.

Lembre-se de que a base é uma fábrica, ainda que abandonada. Por isso, não esqueça de descrevê-la: paredes, teto e chão de metal (ambientes internos), ou céu aberto e chão de concreto (ambientes externos). A fábrica possui muitos cabos, encanamentos e maquinário. Antigamente produzia-se robôs aqui, mas a companhia que a operava abandonou-a.

Não esqueça de descrever o avanço dos personagens: eles saem de salas maiores ou menores para corredores amplos ou apertados; inclua pelo menos um encontro na rua, em que os heróis precisam passar por robôs-sentinelas em uma torre de vigília ou fazendo a ronda em cima dos muros.

Lembre-se de que a fábrica era operada por humanos; então, não deixe de incluir ambientes como dormitórios, banheiros, salas de convivência (talvez com sofás, TV e até máquinas de fliperama, mesmo que tudo esteja desativado) e um refeitório.

Alpha ficará para trás, eliminando sentinelas enquanto os personagens exploram a fábrica. Se em algum momento o grupo estiver em dificuldades, Alpha pode aparecer e ajudar, talvez até trazendo alguns *enerdots* (veja abaixo).

Encontros

Escolha os desafios da fábrica abandonada entre os encontros abaixo. Você não precisa usar todos, mas sugerimos que os personagens enfrentem pelo menos três deles. Agura reprogramou todos os robôs para que esquecessem seu Código de Honra (as três leis de Asimov) — todos serão capazes de atacar humanos sem qualquer piedade.

• Encontro: robôs-sentinelas e robôs-feitores

Toda a área da fábrica é guardada por robôs-sentinelas: construtos armados com grande poder de observação — e de fogo. Você pode usar os robôs-sentinelas entre cada um dos outros encontros, ou sempre que os personagens demorarem demais em uma área.

Os robôs-sentinelas são encontrados em grupos de 1d (o resultado da rolagem de um dado). Eles às vezes são acompanhados por robôs maiores, chamados robôs-feitores, responsáveis por manter as sentinelas em ordem. Depois de rolar o dado para saber quantas sentinelas os heróis precisam enfrentar, role de novo. Se sair 4 ou mais, os robôs-sentinelas estarão acompanhados de um robô-feitor. Se a sua aventura tiver pelo menos três encontros com robôs-sentinelas, um deles *deve* ter um robô-feitor.

Robô-sentinela: F 1, H 1, R 1, A 1, PdF 2, 5 PVs e 5 PMs; Construto (Robô Positrônico), Sentidos Especiais (todos); Devoção (obedecer a Agura e seus mecanoides); Investigação.

Robô-feitor: F 1, H 2, R 2, A 1, PdF 1, 10 PVs e 10 PMs; Construto (Robô Positrônico), Memória Expandida; Devoção (obedecer a Agura e seus mecanoides); Investigação, Máquinas.

• Encontro: houndroides

A área externa da fábrica é guardada por robôs-sentinelas caminhando por cima dos muros ou observando de torres de vigília. Entretanto, patrulhando o pátio encontram-se *houndroides*, robôs quadrúpedes parecidos com cães perdigueiros. Eles são normalmente encontrados sozinhos, mas podem se comunicar e chamar reforços se não forem destruídos em dois turnos. Eles atacam com mordidas de suas mandíbulas poderosas.

Houndroide: F 2, H 1, R 1, A 2, PdF 0, 5 PVs e 5 PMs; Construto (Robô Positrônico), Sentidos Especiais (todos); Devoção (obedecer a Agura e seus mecanoides); Investigação.

• Encontro: robôs-trabalhadores e robô-empilhadeira

A fábrica está sendo reformada para tornar-se uma base inteiramente funcional. Os heróis podem conseguir esta informação com qualquer robô da fábrica. Por isso, vão encontrar robôs-trabalhadores fazendo todo tipo de reformas — desde levantar paredes até instalação elétrica — e robôs-empilhadeiras, erguendo colunas e sustentando áreas inteiras do prédio. Os trabalhadores não são soldados, e preferem fugir a combater, mas as empilhadeiras são muito fortes, embora menos ágeis, e vão oferecer alguma resistência. Há 2d trabalhadores e uma empilhadeira por encontro.

Robô-trabalhador: F 1, H 1, R 0, A 0, PdF 0, 1 PV e 1 PM; Construto (Robô Positrônico), Memória Expandida; Devoção (obedecer a Agura e seus mecanoides); Uma perícia, de acordo com a necessidade, como Ciência ou Máquinas.

Robô-empilhadeira: F 3, H 0, R 2, A 2, PdF 0, 10 PVs e 10 PMs; Construto (Robô Positrônico); Devoção (obedecer a Agura e seus mecanoides).

• Encontro: robôs-faísca

Embora esteja passando por reformas, a fábrica já possui um sistema de defesa — não apenas os robôs-sentinelas, mas também os robôs-faísca. Os faíscas são pouco mais que armadilhas; eles não se movimentam, ficando presos ao teto ou chão, de onde detectam a aproximação de inimigos e disparam contra eles. Não são muito resistentes, mas são capazes de disparar raios elétricos contra múltiplos alvos. São encontrados apenas um ou dois por vez (role um dado — em caso de um número ímpar, há um robô-faísca no corredor ou sala; se o resultado for par, há dois).

Robô-faísca: F 0, H 3, R 0 A 0, PdF 2, 1 PV e 10 PMs; Construto (Robô Positrônico), Pontos de Magia Extras, Sentidos Especiais (todos); Devoção (obedecer a Agura e seus mecanoides).

• Encontro: Sparkdroide (subchefe)

Sparkdroide é o segundo em comando na fábrica abandonada. Ele supervisiona os robôs-feitores e todos os outros, respondendo apenas a Electrodroide (e a Agura, é claro). Em algum momento da exploração, os heróis vão encontrá-lo, fechado em uma ampla sala de controle, com monitores por todo os lados (operados por robôs-trabalhadores). Este é um encontro obrigatório na exploração da futura base mecanoide.

Sparkdroide vai ordenar que os trabalhadores não interfiram, enfrentando os personagens sozinho, para provar seu valor (pois quer receber um *upgrade* e se tornar um mecanoide) — o que ele não diz é que a sala conta com 1 a 3 robôs-faísca (role um dado: 1-2, 1 robô; 3-4, 2 robôs; 5-6, três robôs).

Sparkdroide: F 2, H 2, R 2, A 2, PdF 2. 10 PVs e 10 PMs; Construto (Androide), Ataque Especial (paralisante); Devoção (obedecer a Agura e Electrodroide); Crime, Máquinas.

Sempre que Sparkdroide usar seu ataque especial, os robôs-faísca vão disparar contra o herói recém atacado, esperando que ele esteja paralisado e não possa se defender.

Os robôs-trabalhadores deste encontro conhecem bem a fábrica e podem indicar o caminho mais rápido — e seguro — até Electrodroide. Se pouparem Sparkdroide, os heróis podem interrogá-lo e descobrir alguns detalhes.

• **Como vencer Electrodroide?** Como segundo em comando, Sparkdroide conhece as forças e fraquezas de seu mestre (veja abaixo).

• **Qual é o objetivo da fábrica?** Agura quer produzir um grande número de robôs para tomar Mega City.

• **Existem outros mecanoides aqui?** Electrodroide é o único mecanoide na fábrica. Todos os outros oponentes são robôs de funções variadas (guarda ou construção, no geral).

• **Onde está Agura?** Sparkdroide não sabe onde fica o quartel-general dos mecanoides.

• **O que são enerdots e cápsulas de recarga?** Como segundo em comando, Sparkdroide sabe tudo sobre essa tecnologia — veja mais abaixo.

• Sidequest: humanos em apuros

A fábrica abandonada era guardada por alguns humanos, feitos prisioneiros quando os mecanoides a tomaram. São 1d+4 humanos, presos em uma cela de energia (cujos controles encontram-se do lado de fora da cela). Eles são guardados por dois robôs-sentinelas e um robô-feitor (veja acima). Se os personagens abrirem a cela antes de destruir os robôs, o feitor vai tentar matar os humanos enquanto as sentinelas atrapalham os heróis. Os humanos têm apenas 1 PV cada um, e morrem com apenas um golpe do robô-feitor. Os personagens perdem 1 PE cada no final da aventura para cada 3 humanos mortos. Repita este encontro caso ache necessário ou interessante.

• Descoberta: enerdots e cápsulas de recarga

Durante a exploração da fábrica, os personagens encontram com robôs-trabalhadores terminando a reforma de uma sala. Eles estavam finalizando a instalação de alguns aparelhos fixos e guardando certos equipamentos nas prateleiras deste aposento sob a supervisão de um robô-feitor.

Os aparelhos tratam-se de *cápsulas de recarga:* tubos capazes de abrigar um humano (ou androide...) que, uma vez fechados e ativados, permitem a um construto em seu interior recuperar 1 PV a cada dez minutos. Mas os PVs recuperados não são PVs reais; na verdade, são PVs temporários, mas que permitem aos construtos funcionar normalmente até serem reparados de maneira apropriada. Os PVs temporários duram 4 horas, ou até serem perdidos (cada vez que o construto sofrer dano).

O equipamento nas prateleiras trata-se de *enerdots:* pequenas esferas de um brilho roxo, que recuperam 1d PVs. Assim como as cápsulas de recarga, os enerdots não consertam um construto realmente; os PVs ganhos com enerdots são apenas temporários, funcionando da mesma forma que as cápsulas de recarga, mas portáteis. Há um total de 1d+4 enerdots na sala.

Se interrogarem o robô-feitor deste encontro, os heróis vão descobrir que os enerdots são uma criação de Agura. Caso os personagens estejam demorando demais nesta sala, um grupo de robôs-sentinelas vai entrar a cada hora (ou a cada meia hora, se você quiser acelerar o jogo).

• Descoberta: o protótipo

Em um laboratório no interior da fábrica, os heróis encontram esquemas, projetos e o protótipo de uma arma. Baseada em eletricidade e ataques elétricos, é o próprio canhão de Electrodroide! Não há muito que os heróis possam aprender agora, mas levando tudo para o laboratório, o Dr. Droid pode analisar o material e, quem sabe, reproduzi-lo para os heróis. Se estiver sentindo-se especialmente benevolente, não coloque nenhum inimigo aqui. Caso contrário, coloque pelo menos um ou três robôs-faísca protegendo o laboratório.

• Encontro: Electrodroide (chefe de fase)

Depois de explorar a fábrica e enfrentar Sparkdroide, os heróis vão finalmente encontrar Electrodroide, o chefe desta operação. Ele encontra-se em uma sala de controle no topo do prédio mais alto da fábrica.

Antes da sala de controle há uma antessala cheia de monitores, computadores e com uma cápsula de recarga exclusiva, além de 1d enerdots. Os personagens podem recarregar as energias aqui, mas, se demorarem muito, um grupo de robôs-sentinelas vai acabar aparecendo.

A sala de controle de Electrodroide é bastante ampla. Se os heróis estiverem plenamente recuperados ou caso tenham sofrido pouco dano, Electrodroide estará acompanhado de um robô-feitor, mais um robô-sentinela para cada personagem. Além disso, lembre-se de incluir pelo menos um robô-faísca neste encontro, sejam quais forem as condições dos PVs dos heróis.

Se em algum momento os personagens precisarem de ajuda, Alpha chamará o herói em apuros, jogando-lhe um enerdot (caso esteja junto com o grupo). Se Alpha não estiver com o grupo, este é um bom momento para ele aparecer com alguns enerdots.

Electrodroide

Electrodroide é um dos primeiros mecanoides, e aquele em quem Agura mais confia. Não é à toa que foi designado para tocar a reforma da fábrica. Seus poderes são baseados em eletricidade, e ele pode disparar raios das mãos, dos olhos e, principalmente, de seu canhão de mão. Ele é um dos mais perigosos mecanoides, e vai usar todas as suas habilidades para destruir os heróis.

F2, H 3, R 3, A 3, PdF 3, 15 PVs e 25 PMs.

Construto (mecanoide): Electrodroide é um dos primeiros mecanoides criados por Agura.

Ataque Especial: *Chain Lightning*. Com este golpe elétrico, Electrodroide pode acertar múltiplos alvos. Disparando um raio contra o céu, vários outros descem e atingem seus oponentes. Funciona como um Ataque Especial (Amplo, Penetrante e Preciso), gastando 4 PMs.

Ataque Especial: *Lightning Power*. Com este golpe elétrico, Electrodroide dispara um raio elétrico mais poderoso que o normal. Funciona como um Ataque Especial (Lento, Perigoso e Poderoso), gastando 4 PMs.

Toque de Energia (elétrico): Electrodroide é o senhor da eletricidade; ficar próximo a ele é tão perigoso quanto ser atingido por um de seus raios.

Patrono: Electrodroide tem acesso a robôs e equipamentos, mas precisa obedecer a Agura.

Pontos de Magia Extras: Electrodroide tem 10 PMs extras (totalizando 30 PMs).

Ponto Fraco: Electrodroide se vale de raios e disparos elétricos para acabar com os inimigos. Não apenas por ser poderoso, mas também por ser mais suscetível a ataques corpo-a-corpo, como socos e chutes. Devido à Má Fama de todos os mecanoides, os heróis podem descobrir este segredo interrogando qualquer robô da fábrica a respeito de Electrodroide. Qualquer oponente que saiba deste ponto fraco ganha um bônus de H+1 quando luta contra Electrodroide.

Vulnerabilidade (Força): Electrodroide é mais suscetível a ataques corpo-a-corpo, como socos e chutes. Sua Armadura conta como 0 para calcular a Força de Defesa quando atacado dessa forma.

De Volta ao Dr. Droid

Voltando ao laboratório com a cabeça de Electrodroide (que contém seu banco de dados e memória), o Dr. Droid poderá extrair informações valiosas. Infelizmente, a localização do quartel-general secreto de Agura não é uma delas; aparentemente, ele se comunicava com seu capanga apenas à distância ou visitando-o. Entretanto, os heróis descobrem três outras bases em construção ao redor de Mega City ou dentro da cidade — cada uma supervisionada por um mecanoide! Parece que os problemas estão apenas começando...

O futuro

A guerra começou. Os heróis venceram uma batalha, mas ainda há muito mais por vir. Há pelo menos três outros mecanoides em bases em construção (ou prontas?) por aí, sem falar no próprio Agura. O que vai ser? O próximo capítulo da campanha é por sua conta. Aqui vão alguns ganchos.

• **Hydrodroide e Firedroide:** dois dos mecanoides na memória de Electrodroide têm poderes baseados em elementos da natureza — adivinhe quais: água e fogo! Hydrodroide está montando uma base na Bacia do Rio Polo (que alimenta Mega City), enquanto Firedroide está fazendo o mesmo em uma ilha vulcânica próxima da costa de Mega City.

• **Tecnologia e *upgrades*:** cada mecanoide tem um ponto fraco. Será algo proposital, para Agura ter algum grau de controle sobre seus filhos? Electrodroide era mais suscetível a ataques corpo-a-corpo — e Hydrodroide e Firedroide? Talvez um mecanoide seja mais fraco contra as habilidades de *outro* mecanoide — o que torna o canhão de eletricidade de Electrodroide uma vantagem óbvia. Mas contra quem?

• **O terceiro, sempre ele:** o terceiro mecanoide no banco de dados de Electrodroide fica por sua conta! Mas deve ser alguém diferente dos outros mecanoides, talvez com aparência mais animalesca, como um touro, gorila, camaleão ou crocodilo.

• **Vingança:** os heróis destruíram o mais confiável de todos os mecanoides de Agura. E acharam que ficaria assim? O líder dos mecanoides vai buscar vingança, seja atacando os antigos empregadores dos personagens dos jogadores, seja pessoas ou locais queridos. Ou o próprio laboratório do Dr. Droid, abaixo das ruínas do Restaurante Id! É por isso que o quartel-general de Agura é secreto...

GUSTAVO BRAUNER sobreviveu ao ataque de Agura. Mas ninguém sabe se vale a pena gastar peças transformando-o em megadroide...

Agora é só escolher qual mecanoide os jogadores vão enfrentar!

3D&T

HIGHSCHOOL OF THE DEAD

"Foi assim que todos nós conhecemos o significado da palavra 'fim'."

Era um dia normal na escola.

Alguns estavam matando aula. Escondidos atrás do ginásio, tomando um trago ou apenas tentando tirar um cochilo. Várias turmas estavam na educação física. A maioria dos alunos e professores seguia a rotina nas salas de aula, como todos os dias. Foi então que o primeiro "deles" veio cambaleando até os portões do colégio. Mordeu um professor, que também se transformou. Logo vieram mais, atraídos pela barulheira e pela carne fresca.

Não demorou para que "eles" dominassem a escola inteira, tomando corredores, bloqueando passagens e atacando quem viesse pela frente, sem racionalidade alguma. Alguns ainda não infectados perceberam o que estava acontecendo — seja porque lembraram de filmes, games e mangás de zumbis, seja porque reconheceram uma situação de emergência e agiram. Esses conseguiram sobreviver, para enfrentar o caos e o horror que havia dominado o colégio.

Quando um grupo de alunos se uniu para fugir, a cidade já estava em pandemônio. Incêndios se alastravam em diversos pontos. Bandos de arruaceiros saqueavam lojas. Amigos de infância jogavam uns aos outros para os zumbis, tentando salvar a própria pele. A polícia bloqueava ruas e tentava instruir a população sobre o que fazer, mas sem muita eficiência. A TV noticiava a crise se espalhando pelo mundo todo. O governo americano já havia fugido da Casa Branca, e diversas nações armavam-se para enfrentar o colapso — ou apenas aproveitavam para atacar antigos inimigos.

Em menos de duas horas, o mundo havia acabado.

O Despertar dos Mortos

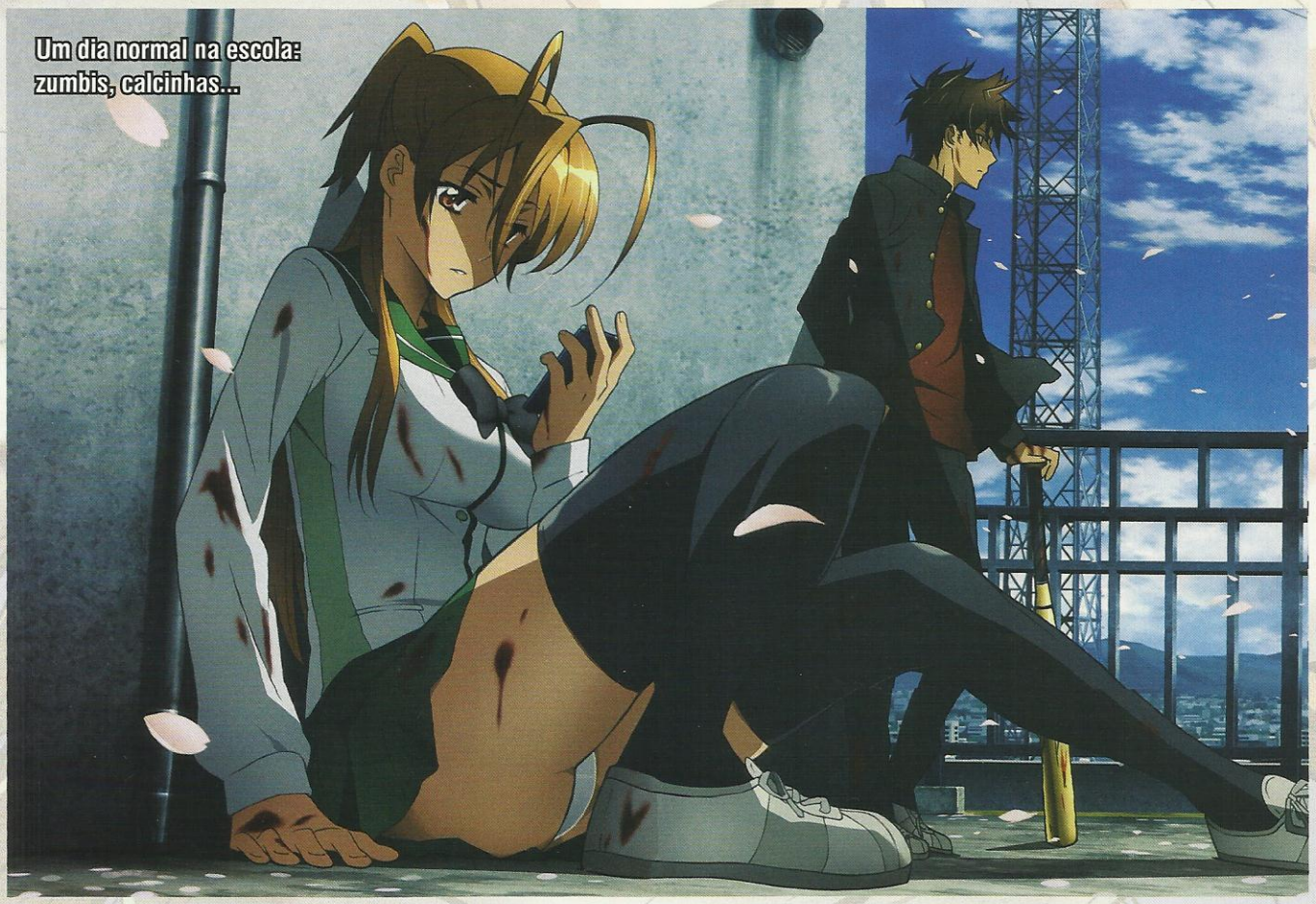
Highschool of the Dead é um fenômeno dos animes e mangás. Juntando a tradicional história de apocalipse zumbi com personagens típicos (ou nem tão típicos...) das histórias colegiais japonesas, a obra de Daisuke Sato e Shouji Sato vem conquistando uma legião de fãs. Afinal, juntar zumbis e mangá não pode dar errado! E, para melhorar ainda mais a mistura, vamos adicionar um pouco de RPG...

Em muitos aspectos, mestrar uma campanha de *Highschool of the Dead* é como rolar qualquer campanha de zumbis. Afinal, um dos grandes charmes da história é ater-se fielmente aos elementos dos filmes, HQs ocidentais e séries de mortos-vivos. Estão aqui o grupo de sobreviventes com personalidades variadas, o colapso da sociedade, a escassez de recursos, a infecção se alastrando, a fuga para ambientes fechados... Se você conhece muitas obras com esse tema, já tem material para noites e noites de luta desesperada contra os desmortos.

Mas existem algumas diferenças.

Em *Highschool of the Dead*, os zumbis são chamados apenas de "eles". Não há nenhuma explicação (até agora) para a praga de mortos-vivos. Não se sabe nem mesmo se é algo "científico" (uma doença, um efeito de radiação) ou místico. Os próprios personagens acham absurdo imaginar que algo racional como um vírus criado pelo governo tenha originado "eles", mesmo que nada remotamente místico tenha aparecido na história.

E *Highschool of the Dead* é um mangá e um anime. Mesmo que sejam alunos do colegial, personagens de mangá e anime nunca



Um dia normal na escola: zumbis, calcinhas...

são iguais a suas contrapartes ocidentais. Estes são garotos encrenqueiros que pilotam motos e salvam garotinhas indefesas. Meninas que lutam kendô e guardam segredos sombrios. Otakus que sabem atirar tão bem quanto um policial. Suas atitudes (e as situações nas quais eles estão metidos) também devem ser exageradas, sem tanta preocupação com "como seria no mundo real".

Os personagens de *Highschool of the Dead* se veem em diversas situações, digamos, íntimas (ou *ecchi*, talvez?). Vamos, não finja que você não percebeu. Também fazem juramentos e preocupam-se com "dever" ou "honra", dependendo de suas personalidades. Neste apocalipse zumbi, não basta amarrar uma bandana na cabeça e pegar uma escopeta: é preciso disparar um fuzil apoiado nos peitos da sua paixão de infância!

Portanto, aqui vamos montar uma legítima história de zumbis — em legítimo estilo *3D&T*.

Aqueles que Ainda Não Estão Mortos

"Vamos ter que ir sorrateiramente! Como os ladrões de RPG, entendeu?"

Personagens de *Highschool of the Dead* podem ser pessoas de qualquer tipo — desde membros de gangues até policiais ou líderes de organizações políticas. Contudo, para um clima semelhante ao mangá, sugerimos que todos os PCs sejam adolescentes, estudantes do colegial. Grande parte da ação e das situações de tensão gira em torno dessas "crianças" (como os adultos gostam de chamá-los) tentando sobreviver por conta própria.

No mangá, muitos adultos recusam-se a acreditar no que está acontecendo e subestimam a ameaça zumbi, enquanto que os adolescentes conseguem adaptar-se rapidamente. A interação entre esses estudantes, sem supervisão de um adulto, forma a maior parte da interpretação e dos conflitos pessoais. Paixões antigas e reprimidas explodem quando, em vez de em uma sala de aula, os dois envolvidos estão em uma casa cercada por mortos famintos. Nerds rejeitados assumem a liderança e mostram seu valor, através do conhecimento de armas e táticas militares. Mesmo a personagem adulta do grupo principal (a médica Shizuka Marikawa) comporta-se como uma adolescente — na verdade, de forma bem mais irresponsável que os outros!

Ao bolar seu personagem, esqueça o bom senso e o "realismo" de um estudante típico. Você pode se inspirar na realidade ou em filmes mais sóbrios, mas faça como os autores do mangá, e aumente tudo para o volume máximo! Se seu personagem é rico, ele não é apenas rico — mas milionário, incrivelmente abastado, e seus pais estão entre os maiores operadores de Wall Street. Se é alguém interessado em artes marciais, ele ou ela não é apenas um entusiasta casual, mas alguém que vive para o estilo, com uma filosofia de vida baseada nisso e totalmente devotado a se aperfeiçoar! E, se seu PC for um otaku, não basta que ele goste de coisas nerds... É necessário que seja uma enciclopédia ambulante sobre minúcias e fatos obscuros, de preferência tendo estudado sobre isso no exterior e capaz de impressionar ou amedrontar os outros com seu conhecimento. Em suma, pense em tudo que seja razoável e equilibrado, e jogue pela janela. Lembre-se: mesmo em um cenário "realista", estamos falando de anime e mangá.

Personagens deste estilo (ou seja, estudantes, professores e outras pessoas "normais") são criados com 5 pontos. Você até pode achar isso muita coisa (é a pontuação inicial para aventureiros, não para gente comum). Mas logo vai ver que esses 5 pontos se esvaem rapidinho — em *Highschool of the Dead*, os zumbis não são os únicos inimigos, e os PCs precisam comprar vantagens e atributos que outros personagens de *3D&T* não conhecem.

Para uma campanha diferente, você pode permitir personagens com 7 pontos iniciais — seriam policiais, soldados e coisas do gênero. Para uma campanha realmente poderosa, permita 10 pontos. O clima será outro — em vez de serem como Takashi Komuro, os PCs ficarão mais semelhantes a Rika Minami, oficial sênior das forças especiais da polícia japonesa! Em princípio, apenas humanos podem ser PCs, sem nenhuma vantagem única — a menos que você queira algo *realmente* diferente, misturando *Tenchi Muyô* com zumbis!

Características

Aqui começam as mudanças.

Você compra suas características de forma normal, mas há um atributo a mais: Resistência Mental. A Resistência Mental mede sua estabilidade, sanidade e capacidade de se adaptar a situações extremas. Resistência Mental também fornece Pontos de Sanidade, da mesma forma que Resistência normal fornece Pontos de Vida e Pontos de Magia. Você perde Pontos de Sanidade ao entrar em contato com ameaças, coisas consideradas "impossíveis", violência e outros traumas. Veja mais detalhes na seção **Regras dos Mortos.**

Vantagens

Para um clima legítimo de sobrevivência contra "eles", não são permitidos poderes especiais ou magia. Os personagens precisam contar com a própria habilidade, esperteza e os equipamentos que conseguem pelo caminho para vencer.

Vantagens proibidas: Alquimista, Arcano, Área de Batalha, Clericato, Elementalista, Familiar, Forma Alternativa, Imortal, Invisibilidade, Invulnerabilidade, Magia Branca, Magia Elemental, Magia Negra, Magia Irresistível, Membros Elásticos, Membros Extras, Paladino, Possessão, Regeneração, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (a não ser Audição Aguçada, Faro Aguçado e Visão Aguçada), Separação, Telepatia, Teleporte, Toque de Energia, Voo e Xamã.

Todas as demais vantagens têm explicações mundanas, nunca mágicas. Por exemplo: alguém com Poder Oculto não brilha e se transforma em Super Sayajin, apenas se enfurece e descobre força adicional dentro de si.

Como você pode ver, grande parte das vantagens está vetada. Mas anime-se, aqui vão algumas vantagens novas.

Vantagens Novas

Achados (2 pontos)

Você tem muita sorte (ou apenas muita atenção) para encontrar equipamentos. Normalmente, novos equipamentos são encontrados apenas quando o mestre decide, mas você pode gastar um número de PM igual ao custo de um equipamento para achá-lo instantaneamente. Veja as regras para equipamentos em **Armas contra os Mortos**.

Médico (1, 2 ou 3 pontos)

Você é especialista em tratar ferimentos, doenças e todo tipo de males. Você pode lançar a magia Cura Mágica, como se possuísse a vantagem Magia Branca. No entanto, você não pode lançar nenhuma outra magia, e este não é um efeito mágico de verdade — apenas junção de conhecimento e medicamentos que você sempre tem à mão.

Por 2 pontos, você pode lançar tanto Cura Mágica quanto Cura Mágica Superior. Por 3 pontos, pode lançar essas duas, e também Cura Total.

Instrutor (1 ponto)

Você é um bom professor, mesmo em situações de stress. Pode explicar aos outros o que fazer, de forma concisa e clara, mesmo enquanto está berrando e sendo atacado por zumbis. Gastando uma ação completa, você pode permitir que um aliado que possa ouvi-lo use uma vantagem ou perícia que você possua, por uma rodada.

Psicólogo (1, 2 ou 3 pontos)

Você compreende a mente humana e consegue, com palavras e olhar reconfortante, deixar as pessoas mais calmas e controladas quanto tudo parece estar desabando. Funciona como Médico — mas você lança uma versão das magias que cura PS, não PV.

Passado Incomum (1, 2 ou 3 pontos)

Você foi treinado em algo *muito* fora do padrão para as pessoas normais. Talvez você seja filho de um cientista que trazia seus experimentos para casa, ou talvez seja o último herdeiro de um estilo marcial que ensina golpes quase sobrenaturais. Você pode comprar *uma* (e apenas uma) vantagem da lista de vantagens proibidas. Por 1 ponto de Passado Incomum, você pode comprar uma vantagem proibida de 1 ponto. Por 2 pontos, o limite de custo também é de 2 pontos. 3 pontos de Passado Incomum permitem que você compre as mais caras (e espalhafatosas) vantagens proibidas, de 3 pontos. A explicação para essas vantagens sempre é mundana, no limite do mundo real — por exemplo, Imortal significa que você é muito resistente e sortudo, e Invisibilidade indica que você é uma espécie de ninja furtivo.

Note que você *não* ganha a vantagem em questão. É preciso comprar Passado Incomum e *também* a vantagem que você deseja!

Veterano (2 pontos)

Enquanto todos ao seu redor estão apavorados e perplexos com o ataque dos zumbis, você já estava esperando isso. Talvez, no serviço militar, você tenha visto coisas demais. Ou talvez tenha sempre suspeitado de que esta sociedade não iria durar para sempre. Você possui um nível de experiência acima do normal da campanha, para propósitos de dano mental (veja mais detalhes em **Regras dos Mortos**). Quando todos aumentam de nível de experiência, você também aumenta, ficando sempre um passo à frente.

Resistência Mental

0 Pessoa normal. Você não está acostumado a violência ou situações de perigo, e pode perder o controle facilmente nesses casos. 1 PS.

1 Você é uma pessoa muito estável e sã, ou então alguém treinado para lidar com situações de stress extremo, como um soldado, policial, cirurgião ou bombeiro. 5 PS.

2 Você mantém a calma em situações que deixariam a média das pessoas em desespero. Momentos de vida ou morte são rotina para você. Este nível de estabilidade pode ser encontrado em veteranos de forças especiais, agentes secretos, psicólogos especializados em *serial killers*, etc. 10 PS.

3 Você provavelmente já viu "coisas que não deveriam existir", ou então esteve presente em tantas atrocidades que pouca coisa deste mundo consegue deixá-lo abalado. Um caçador de monstros ou agente de instalações secretas do governo (lidando com alienígenas, zumbis e demônios) pode ter este valor. 15 PS.

4 Você é inumanamente calmo e controlado. Quando uma dimensão demoníaca está invadindo o mundo e todos estão correndo em desespero, você é o único que caminha calmamente e lembra de pegar uma escova de dentes e uma muda de roupa. Talvez o líder de uma ordem de caçadores de demônios ou o chefe da Área 51 possa ser tão frio assim. 20 PS.

5 Vem cá, você tem certeza de que é humano? Quando o Grande Cthulhu aparece em sua porta, você oferece um cafezinho. 25 PS.

Desvantagens

Não faltam desvantagens em *Highschool of the Dead*! Todos têm algum "podre" a esconder ou alguma vulnerabilidade. Contudo, desvantagens mágicas ou sobrenaturais são proibidas.

Desvantagens Proibidas: Ambiente Especial, Fetiche, Interferência Mágica, Maldição, Modelo Especial, Monstruoso, Poder Vergonhoso e Poder Vingativo.

Assim como as vantagens, todas as desvantagens têm explicações mundanas. Por exemplo: Restrição de Poder não significa que você não consegue usar seus poderes sob a lua cheia, mas que você se recusa a lutar na presença de mulheres, por medo de feri-las.

Ataque Barulhento (-1 ponto)

Seu Poder de Fogo é todo baseado em pistolas, revólveres e outras coisas que fazem grande ruído. Seus ataques em corpo-a-corpo vêm acompanhados de gritos de kiai (ou de fúria, ou de medo). Seja como for, você faz muito barulho ao lutar. Todos os zumbis num raio de 100 metros são atraídos para você enquanto você luta.

Como alternativa, talvez não seja exatamente o seu ataque que seja barulhento, mas seu movimento ou coisa assim (é o caso de muitos veículos). O efeito em regras é o mesmo.

Sensível (-2 pontos)

Você é um inocente, alguém que nunca deveria ter acabado numa situação tão terrível quanto esta. Talvez você seja uma criança, ou apenas alguém que sempre foi protegido das coisas duras da vida. Você sempre está um nível de experiência atrás dos demais personagens (veja em **Regras dos Mortos**). Se todos estiverem no nível Novato, você sofre o dobro de dano mental.

Impreciso (-1 ponto)

Você luta de forma frenética e desajeitada, distribuindo golpes e tiros para todos os lados. Você é incapaz de fazer ataques mirados (veja em **Regras dos Mortos**), não podendo assim atacar a cabeça dos zumbis. A não ser em caso de acerto crítico, a única forma para você matar um "deles" é massacrá-lo até que acabem seus pontos de vida, e então dar-lhe um golpe de misericórdia.

Segredo (-1 ponto)

Você esconde alguma coisa de seu passado ou de sua personalidade. Talvez você tenha sido vítima de uma conspiração política, tenha abandonado colegas para trás em algum momento ou talvez secretamente goste de espancar pessoas mais fracas. Em todo caso, precisa proteger seu segredo custe o que custar. Além dos inconvenientes de mentir o tempo todo, você sofre com a perda de 1d PS sempre que o segredo estiver muito próximo de ser descoberto. Se o seu segredo for exposto, você perde 1 ponto de Resistência Mental permanente (devido ao trauma) ou adquire uma outra desvantagem de –1 ponto, escolhida pelo mestre (refletindo os efeitos de ter a verdade revelada).

Âncoras

"O que é mais importante, a grife ou a vida?"

Os personagens de *Highschool of the Dead* apegam-se a determinados sentimentos, pessoas, atividades ou objetos para manter sua sanidade. Você precisa escolher uma "âncora" para o seu personagem, algo que o faça seguir em frente e a que ele possa recorrer para recuperar PS. Sim, sua interação com sua âncora pode restaurar seus PS — mas também pode causar dano mental, portanto tenha cuidado! Você pode usar os exemplos abaixo ou criar sua própria âncora.

Amor: você é apaixonado por uma pessoa, que pode ou não corresponder a esse sentimento. Você recupera 1d PS quando consegue proteger essa pessoa ou quando ela demonstra interesse e carinho por você. Contudo, se não conseguir protegê-la em uma situação de perigo ou se for rejeitado (ou se descobrir que os sentimentos dela eram falsos, apenas para protegê-lo da verdade), você perde 1d PS.

Dever: você acredita que tem algum grande dever a cumprir. Contudo, esse é um objetivo infinito ou quase inalcançável. Exemplos são ajudar os homens ou as mulheres, unir todo o povo do seu país ou ser o melhor estudante do mundo. Sempre que fizer ações significativas em nome do seu dever ou tiver provas de que ele está sendo cumprido (por exemplo, vendo seu país se unir ou provando-se superior aos outros estudantes), você recupera 1d PS. Sempre que falhar em ações para cumprir seu dever ou notar que ele está cada vez mais distante de ser cumprido, você perde 1d PS.

Ideologia: semelhante a dever. Mas, em vez de fazer alguma coisa concreta, você só quer que um tipo de pensamento se espalhe — uma doutrina política, uma nova religião, a simples ideia de que você deve ser obedecido e idolatrado. Sempre que conquistar novos adeptos da sua ideologia ou vê-la melhorando a situação atual (por exemplo, vendo sua religião unindo as pessoas contra os zumbis), você recupera 1d PS. Sempre que perder um adepto de sua ideologia e sempre que ela se mostrar errada ou inútil, você perde 1d PS.

Obsessão: você é completamente fanático por algum assunto (como armas, animes, filmes, sua própria aparência, etc.). Sempre que conseguir se aproximar do objeto de sua obsessão ou quando ela se mostrar útil, você recupera 1d PS. Sempre que tiver de se afastar do objeto de sua obsessão e sempre que notar que isso é algo fútil e desimportante, você perde 1d PS.

Prazer: você só quer saber de diversão pura e simples. O maior problema do colapso da sociedade é que está cada vez mais difícil jogar videogame e pegar gatinhas. Você recupera 1d PS sempre que passar uma hora dedicado completamente a seus prazeres, sem preocupação alguma com o mundo real e sem interrupções de qualquer tipo. Você perde 1d PS sempre que tiver de abrir mão de algum prazer (por exemplo, abandonando uma garota "disposta" para enfrentar um zumbi).

Rotina: você gostaria que nada disso houvesse acontecido. Sua vida anterior era bem agradável, e você tenta apegar-se a ela. Sempre que passar no mínimo 2 horas em atividades rotineiras (conversando sem risco de ataque, implicando com amigos, cantando...) e sempre que descansar 8 horas, você recupera 1d PS. Sempre que tiver provas de que sua vida nunca mais será a mesma (vendo sua escola destruída, por exemplo) e sempre que seu descanso for interrompido por um ataque, você perde 1d PS.

Regras dos Mortos

A maioria das regras de *3D&T Alpha* se aplica normalmente a *Highschool of the Dead*, com exceção do que já foi citado antes. As únicas regras adicionais vêm a seguir.

Combate

"Sinceramente, o que precisamos agora não é de tiros... Mas de um belo bombardeio..."

Todas as regras normais de combate de *3D&T* se aplicam. Os PCs *não têm* Munição Limitada (isso só se aplica aos equipamentos; veja em **Armas contra os Mortos**). Sofrem dano e morrem de acordo com os mesmos parâmetros de qualquer personagem.

No entanto, existe um risco a mais para um PC de *Highschool of the Dead*: ser contaminado, transformado em um "deles".

Juntando-se aos Mortos

"Você sabe o que acontece com quem é mordido, certo?"

Todo dano que um personagem sofre em combate contra "eles" é na verdade contusões, empurrões, cansaço e outros efeitos menores. Em termos de regras, é a mesma coisa — mas, enquanto estiver sofrendo dano, um personagem não está realmente sendo mordido ou arranhado pelos zumbis, e ainda não tem chance de ficar infectado. Isso só acontece quando um personagem fica Perto da Morte (*Manual 3D&T Alpha*, página 26). Quando está Perto da Morte, um PC

Unindo o útil ao agradável...

Katana e camiseta molhada: equipamentos indispensáveis

está muito cansado, fraco e vulnerável. Ele deve se proteger ou fugir, pois o próximo dano que sofrer de um zumbi irá infectá-lo!

Sempre que um personagem Perto da Morte (ou com 0 PV) sofrer dano de um "deles", será infectado. Além disso, sempre que um personagem sob efeito de Paralisia ou indefeso sofrer dano de um zumbi, também irá se transformar num "deles". Nada no mangá sugere que exista como resistir à doença, e ninguém é imune. Portanto, se você está com poucos pontos de vida, não é boa ideia continuar lutando. Se você for infectado, role 1d. Esta é a quantidade de *minutos* que restam antes que você se transforme. Durante este tempo, você ainda pode falar com outras pessoas e agir normalmente. Mas, quando seu tempo acabar, você irá se tornar um "deles", inevitavelmente, sem chance de resistir. Muitas vítimas aproveitam este tempo para explodir a própria cabeça (ou pedir que alguém faça isso) e/ou para despedir-se de amigos e familiares. A primeira ação de qualquer zumbi após a transformação é atacar a pessoa mais próxima, ou procurar alguma vítima, se não houver ninguém por perto.

Se o mestre for malvado (o que recomendamos de todo o coração!), ele pode rolar 1d em segredo para determinar quantos minutos você tem até a transformação. Assim, você não saberá se está tendo um momento romântico com seu namorado antes de morrer ou se está condenando o coitado à infecção!

Matando os Mortos

"Vou acabar com todos 'eles'!"

"Eles" podem ser lentos, cegos e estúpidos (veja a vantagem única, adiante), mas são durões. Seguindo a grande tradição dos filmes de zumbis, os mortos-vivos de *Highschool of the Dead* só podem ser realmente vencidos com a destruição de seu cérebro. Em geral, um simples ataque bem-sucedido não é capaz de fazer isso. Todo o dano causado contra "eles" acerta tronco, braços, pernas ou até mesmo rosto — mas o precioso tiro ou golpe capaz de derrubar um "deles" é raro e difícil. Eis como realizar esse feito:

• **Golpe de misericórdia.** Quando um zumbi chega a 0 PV, está imobilizado, muitas vezes em pedaços — mas não destruído. Se você chegar muito perto, ele ainda pode mordê-lo. Contudo, qualquer ataque contra um zumbi com 0 PV automaticamente acerta o cérebro e causa sua morte definitiva.

• **Acerto crítico.** Qualquer acerto crítico contra um "deles" é considerado um ataque certeiro contra o cérebro, destruindo a criatura instantaneamente, desde que cause dano.

• **Ataque mirado.** Você pode aceitar uma penalidade de -3 em sua Força de Ataque para acertar automaticamente a cabeça de um zumbi. Se você causar dano, irá destruí-lo automaticamente.

Como você pode ver, não é nada fácil combater "eles". Por isso, é essencial ter bom equipamento. Mas ainda não é hora para isso...

Sanidade e Dano Mental

"Devem ser malucos que acreditam na teoria da conspiração. Ou são só pessoas que piraram... com o dia de hoje."

Você já leu várias citações a dano mental e Pontos de Sanidade. Agora chegou a hora de explicar o que vem a ser isso.

Como assim ele ainda não morreu?

Cada PC começa com uma quantidade de PS determinada por sua Resistência Mental. Pontos de Sanidade funcionam exatamente como Pontos de Vida — mas afetam sua mente, não seu corpo.

Dano mental (ou seja, dano em Pontos de Sanidade) é causado por experiências traumáticas, violência, medo ou qualquer coisa muito bizarra. Tudo que seja diferente demais daquilo a que o PC está acostumado pode provocar dano mental. Para orientar o mestre, a seguir vai uma lista de situações e eventos que podem provocar dano mental. Você pode seguir esta lista estritamente, usá-la como guia ou ignorá-la, criando seus próprios parâmetros, situações e valores.

Categoria 1 (1d pontos de dano mental)

Ver um estranho ser morto, ver um amigo ou familiar ser espancado, ser humilhado, testemunhar violência em grande escala, ver um "deles" depois da primeira vez.

Categoria 2 (2d pontos de dano mental)

Ver um amigo ou colega ser morto, testemunhar um grande número de mortes ao mesmo tempo, ver um "deles" pela primeira vez, ver um "deles" devorando uma vítima humana depois da primeira vez, ser vítima de violência física brutal.

Categoria 3 (3d pontos de dano mental)

Ver um familiar próximo, marido/esposa ou namorado(a) ser morto; testemunhar um massacre; ver um "deles" devorando uma vítima humana pela primeira vez; ver um amigo ou familiar se transformar num "deles".

Categoria 4 (4d pontos de dano mental)

Ver todos ou quase todos os seus amigos ou família serem mortos, ser atacado por um amigo muito próximo ou familiar transformado num "deles" (se você não sabia que ele estava prestes a se transformar), testemunhar um massacre em grande escala (um bombardeio sobre civis inocentes não infectados, por exemplo).

Todas as menções a "ver um deles" aplicam-se tanto a indivíduos quanto a grupos de zumbis vistos ao mesmo tempo. Por exemplo: um PC que veja um grupo de cinco zumbis juntos perde 1d PS, não 5d!

Você recupera PS através da vantagem Psicólogo ou realizando as atividades descritas em sua âncora. Note que, diferente de PV, PS *não são* recuperados com mero descanso, a não ser quando indicado. Uma pessoa normal nunca se recupera de um evento traumático apenas dormindo, sem tratamento apropriado.

Quando seus Pontos de Sanidade são reduzidos a uma quantidade igual ou inferior à sua Resistência Mental, você está Perto da Insanidade. Isso não tem efeito prático em regras, mas você começa a se comportar de modo estranho — talvez ficando catatônico, rindo histericamente ou tornando-se insensível e violento. Você mantém controle sobre seu personagem, mas todos à sua volta notam que há algo errado.

Quando seus PS são reduzidos a 0, você está louco. Você perde o controle sobre suas ações — o mestre pode determinar que você desmaiou, ficou parado e babando (paralisado, em termos de regras) ou mesmo começou a atacar seus amigos. Se seus companheiros conseguirem contê-lo e recuperar seus PS, você pode voltar ao normal. Contudo, qualquer dano mental adicional deixa-o permanentemente louco. É como estar morto: você perde o personagem, que sai correndo para os braços dos zumbis, torna-se um fanático religioso, vira um psicopata homicida, etc.

Nota: nada disso é o mesmo que a desvantagem Insano. Para propósitos de Pontos de Sanidade, personagens Insanos são exatamente iguais a personagens comuns.

Otakus são úteis contra zumbis

Níveis de Experiência

"E você acha que, a esta altura, uns respingos de sangue vão me assustar?"

Com o tempo e a luta constante, os personagens ficam mais calejados. Nível de experiência não é o mesmo que o nível de personagem de outros RPGs; é uma medida de quanto o seu PC já sofreu, e do que não é mais capaz de chocá-lo. O mestre determina o nível de experiência inicial da campanha, e quando ele muda. Em geral, campanhas começam com nível de experiência Novato. Com algumas sessões, os PCs devem se tornar Sobreviventes, e assim por diante. Não se pode comprar níveis de experiência com XP, mas pode-se comprar a vantagem Veterano (veja acima). Os níveis de experiência são os seguintes.

• **Novato:** você, assim como quase todas as pessoas, nunca viu um zumbi ou testemunhou grande violência antes do colapso da sociedade. Você não tem nenhuma imunidade especial.

• **Sobrevivente:** você já passou por algumas experiências ruins (talvez em apenas um dia). Sabe que "eles" estão à solta, e que é preciso se defender. Você diminui em 1d todo o dano mental sofrido (sendo imune à categoria 1).

• **Calejado:** você já enfrentou muitos "deles", e provavelmente já teve de matar um ou dois conhecidos que se transformaram. Já aceitou que a vida nunca mais será como antes, e está disposto a fazer o que for preciso para escapar. Você diminui em 2d todo o dano mental sofrido (sendo imune às categorias 1 e 2).

• **Expert:** você sabe tudo sobre sobreviver num mundo em caos. Ao ver um amigo transformado em zumbi, você atira em sua cabeça sem pestanejar, e dá outra mordida em seu sanduíche enquanto limpa os miolos da camisa. Você diminui em 3d todo o dano mental sofrido (sendo imune às categorias 1, 2 e 3).

• **Caçador:** chega de fugir e tentar sobreviver, agora é hora do contra-ataque. Você não tem medo dos zumbis; eles deveriam ter medo de você! Você é imune a todas as categorias de dano mental.

A Vida dos Mortos

"Eles não são mais humanos!!"

Os zumbis de *Highschool of the Dead* são diferentes dos zumbis normais de *3D&T*. "Eles" são lentos e cegos, mas também muito fortes e resistentes. Atacam em grandes hordas. Apenas um "deles" não é um adversário difícil, mas um batalhão pode ser muito perigoso!

Nova Vantagem Única: Eles (0 ponto, apenas para NPCs)

"Eles" são as hordas que estão causando o colapso da Terra. Existem apenas para tentar devorar os vivos, atacando sem nenhuma preocupação com sua própria segurança.

• **Força +1, Resistência +1.** "Eles" são duros na queda.

• **Imunidades.** "Eles" nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças e quaisquer coisas que só afetem criaturas vivas (incluindo magias que afetem a mente, se você estiver usando essas regras).

• **Imortalidade parcial.** Só é possível destruir um "deles" com um golpe certeiro na cabeça. Veja acima, em **Matando os Mortos**.

• **Sentidos Especiais (Audição Aguçada).** "Eles" dependem da audição para encontrar suas presas, mas são eficientes nisso.

• **Dependência.** Como todo bom zumbi, "eles" precisam se alimentar de carne humana.

• **Lentidão.** "Eles" sofrem redutor de H–2 em testes para ganhar a iniciativa e esquivar-se.

• **Inculto.** "Eles" não conseguem pronunciar nem "miooolooos"...

• **Monstruoso.** Com seu cheiro de podridão e aparência decrépita, é fácil identificar um "deles".

• **Deficiência Física (Cego).** "Eles" não enxergam, localizando vítimas pelo som.

Armas contra os Mortos

"Só quando vasculhamos o carro da polícia é que encontramos nossa primeira arma de verdade."

Certo, chegamos aonde você estava querendo. Estas são regras de armas e equipamentos para *3D&T*.

"O quê? Tabelas de armas para *3D&T*?"

Não. Como o autor do jogo, Marcelo Cassaro, falou muito bem (e muitas vezes), tabelas de armas são restritivas demais para este sistema. *3D&T* é um jogo em que os personagens podem lutar arremessando granadas ou pétalas de rosa, golpeando com espadas ou tentáculos de energia. Nenhuma tabela, não importa seu tamanho, comportaria todas as armas existentes em anime e mangá. E mesmo que esse milagre fosse realizado, no instante em que a tabela fosse publicada já haveria 2d séries novas, cada uma com várias armas inéditas.

Então não. Nada de tabelas de armas.

Mas os personagens de *Highschool of the Dead* dependem muito de equipamentos e, sim, armas para sobreviver. Não basta contar com a própria habilidade ou as técnicas sempre à mão. Os sobreviventes buscam os melhores veículos e armamentos que conseguem achar, e muitas vezes perdem-nos logo depois. Portanto, a seguir estão regras para equipamentos em *3D&T*. A ideia é que você use-as para construir suas próprias armas e veículos.

De uma vez por todas: não, isto não é uma tabela de armas.

Mas é uma ferramenta para você fazer sua própria tabela, se quiser.

Equipamento

"Como assim? Levar embora? Vou levar o que tá no armario, em cima da cama... E todas as armas, lógico."

O equipamento não substitui as regras já existentes. Um personagem pode, por exemplo, ter PdF 5 normalmente, sem nenhuma restrição. A não ser que ele escolha a desvantagem Munição Limitada, seu PdF estará sempre ativo, como normal em *3D&T*. Um bom exemplo é Takashi Komuro. A partir de um certo ponto na história, ele está *sempre* com seu revólver — um claro indício de que tem PdF próprio. Um exemplo ainda melhor é Saeko Busujima. Ela está *sempre* com uma espada! A jogadora de Saeko descreveria sua Força como uma técnica de kendô, sem precisar se preocupar com equipamentos.

Por outro lado, Kouta Hirano vive em busca de armas melhores. E as armas que ele e o grupo conseguem variam muito, e ficam sem munição o tempo todo. Os sobreviventes estão sempre achando e perdendo motos, ônibus, jipes blindados e quadriciclos. Tudo isso se enquadra nas regras de equipamento.

Qualquer personagem pode, no momento de sua criação ou ao adquirir XP, deixar alguns pontos de lado para comprar equipamentos. Equipamentos são armas, veículos, armaduras, ferramentas e outros itens que afetam as habilidades do personagem, mas que nem sempre estão à mão, e que duram pouco.

Os pontos deixados de lado para compra de equipamentos ficam "parados", sem uso, até que o mestre determine que você achou um novo equipamento ou que tem oportunidade de procurar. A vantagem Achados também oferece uma chance de adquirir outros equipamentos. Nesses casos, todos os pontos que você deixou de lado podem ser gastos, na compra de qualquer equipamento que o mestre permitir.

Exemplo: um sobrevivente entra em uma delegacia deserta. Após matar dois zumbis, descobre uma escopeta Ithaca M37. O jogador tem 6 pontos de equipamento, anteriormente usados em uma motocicleta e outras coisas diversas — suficientes para a escopeta. Ele decide descartar a moto e armar-se melhor. O mestre descreve como o barulho do motor da moto atraiu vários "deles", que

cercaram o veículo, impedindo que o personagem chegue até ele. Satisfeito com a troca, o sobrevivente continua a investigar o prédio.

Equipamentos funcionam como Parceiros. Você usa as características mais altas entre as suas e as do equipamento, e ambos agem em conjunto. Um equipamento não pode agir sozinho, mesmo que tenha um valor de Habilidade.

Exemplo: um sobrevivente com H 2 e PdF 2 (um bom atirador) encontra um rifle de precisão Heckler & Koch PSG-1. O rifle tem H3 e PdF 3. Se tiver pontos para pagar por este equipamento, o personagem usará essas ótimas características, enquanto durar a munição.

Construindo e Comprando Equipamento

"Mas a Munição não é infinita..."

Construa seu equipamento como se fosse um Aliado (veja na página 29 do *Manual 3D&T Alpha*). Você precisa gastar pelo menos 1 ponto, o que dá ao seu equipamento a pontuação de uma "Pessoa Comum" (4 pontos). É claro que, se a campanha começar com uma pontuação mais elevada (veja acima, em **Aqueles que Ainda Não Estão Mortos**), 1 ponto renderá uma pontuação também mais alta — mas sempre uma categoria abaixo de você. Como normal para um Aliado, você pode gastar mais pontos para que seu equipamento tenha uma pontuação ainda maior (2 pontos para um equipamento criado com 5 pontos, 3 para um equipamento criado com 7 pontos, etc.). Chamamos os pontos disponíveis para o equipamento de *pontos de equipamento.* Usando pontos de equipamento, compre todas as características, vantagens e desvantagens que você quiser. Você precisa escolher a desvantagem Munição Limitada obrigatoriamente — nenhum equipamento é eterno. Está pronto! Note que, mesmo tendo acesso ao equivalente da vantagem Parceiro, você não precisa pagar por ela. Os equipamentos têm outras limitações, que compensam esse "desconto".

Exemplo: o jogador quer montar uma serra elétrica. Seu personagem (construído com 5 pontos) tem 2 pontos de Equipamento — permitindo que a serra elétrica também seja feita com 5 pontos. O jogador compra para a serra F3, Ataque Especial (Penetrante) e Ataque Especial (Poderoso). Também adquire a desvantagem Munição Limitada (obrigatória para equipamentos), representando o combustível, e Ataque Barulhento. Com um total de 5 pontos, a serra elétrica está prontinha para despedaçar zumbis. Se o PC tiver Força menor que 3, acaba de conseguir um belo bônus...

Vários personagens (ou mesmo o grupo todo) podem juntar seus pontos para comprar um grande e poderoso equipamento, como um veículo blindado, uma bazuca, etc. Nesse caso, todos os pontos ficam "presos" no equipamento, até que ele seja trocado. Um mesmo equipamento pode, às vezes, ser usado por mais de um personagem ao mesmo tempo (veja a vantagem Tripulação, abaixo).

Como Funcionam os Equipamentos

Diferente de um Aliado ou Parceiro normal, um equipamento nunca sofre dano — apenas o personagem que usa-o pode ser alvo de ataques (exceto em casos específicos, como um grande veículo de escala Sugoi). Equipamentos também não têm seus próprios Pontos de Magia. O usuário gasta seus Pontos de Magia para abastecer quaisquer vantagens e poderes especiais do equipamento.

Equipamentos podem causar diferentes tipos de dano, e não impõem nenhum redutor ao personagem por isso. Não é preciso possuir a vantagem Adaptador para usar equipamentos com diferentes tipos de dano com a mesma eficiência.

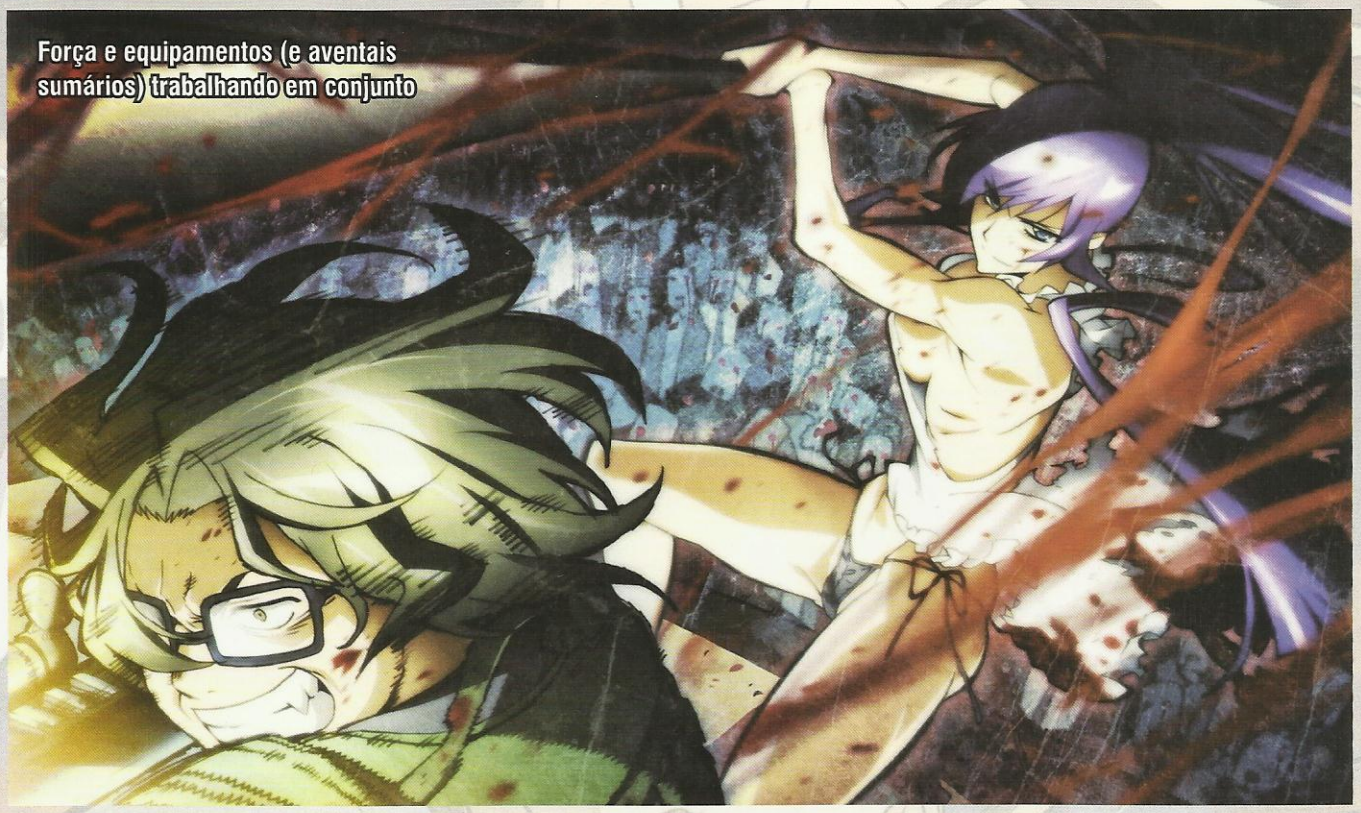
Como já foi dito, todos os equipamentos têm Munição Limitada. No caso de armas de fogo, são literalmente as balas que acabam. No caso de veículos, o combustível se esgota. Isso é verdade mesmo para armas brancas e coisas do gênero — nesse caso, o equipamento se quebra ou se perde. Nenhum equipamento é eterno. Se o equipamento não possuir PdF, use o atributo mais apropriado para calcular quantos usos ele tem — Força para armas brancas, Resistência ou Habilidade para veículos, etc. Para o caso de equipamentos que não usem PdF, cada rodada usando o equipamento conta como um "tiro" para propósitos de Munição Limitada.

Quando a munição (ou combustível) se acaba, o equipamento está inutilizado. Os PCs que dedicaram seus pontos ao equipamento podem gastá-los em outro(s) equipamento(s) quando o mestre decidir que outro equipamento (ou mais balas ou combustível) foi encontrado.

Há apenas uma vantagem nova que se aplica especificamente a equipamentos.

Nova Vantagem: Tripulação (1 a 5 pontos)

Normalmente, um equipamento pode ser usado por apenas um personagem de cada vez — é o caso de um fuzil, uma serra elétrica, etc. No entanto, alguns equipamentos



Força e equipamentos (e aventais sumários) trabalhando em conjunto

podem oferecer seus benefícios a vários personagens ao mesmo tempo. Veículos comportam várias pessoas, baterias antiaéreas podem aceitar mais de um atirador, etc.

Por 1 ponto, duas pessoas podem usar o equipamento ao mesmo tempo, desfrutando de todos os seus benefícios (é o caso de uma moto). Por 2 pontos, cinco pessoas podem usar o equipamento ao mesmo tempo (um carro, por exemplo). Por 3 pontos, até 10 pessoas podem usar o equipamento de uma só vez (um micro-ônibus, um silo de mísseis). Por 4 pontos, até 50 pessoas podem usar o equipamento ao mesmo tempo — é o caso de um ônibus, navio ou avião comercial. Por 5 pontos, até 100 pessoas ou mais podem desfrutar dos benefícios do equipamento (que provavelmente é um navio de guerra ou algo ainda mais impressionante).

Equipamentos usados por mais de uma pessoa têm direito a apenas uma ação de movimento, mas um número de ações de ataque igual ao número de usuários. Assim, um veículo blindado militar ocupado por cinco sobreviventes pode se mover normalmente, mas pode atacar (atropelando, ou disparando suas armas) vários zumbis por rodada.

Exemplo: três personagens juntam seus pontos para comprar um carro comum. Os três ganham Aceleração e Armadura 2 (concedidos pelo carro), mas não podem fazer com que ele se mova mais de uma vez por rodada.

O Arsenal dos Vivos

"olha só! é uma springfield M1A1 super match!"

Não, nem mesmo isto aqui é uma tabela de armas. São apenas alguns exemplos retirados do mangá e de filmes clássicos de zumbis. Mas provavelmente é o mais próximo que vamos fazer de uma tabela de armas para *3D&T*, então aproveite! O custo está listado em "pontos de equipamento". Assim, um PC que deixou 1 ponto de personagem de lado para compra de equipamentos tem direito a 4 pontos de equipamento, suficiente para comprar um cabo de esfregão e um revólver calibre .38, por exemplo.

Lembre-se: a função das regras de equipamento é que você crie seus próprios equipamentos. Se ficar preso só no que está aqui, a vida dos seus personagens será bem curta...

Cabo de esfregão

Arma improvisada básica. Útil por seu comprimento, capaz de acertar os zumbis à distância.

F1, Aparência Inofensiva, Membros Elásticos, Munição Limitada.

Custo: 2 pontos de equipamento.

Cinturão de granadas de fragmentação

Uma granada pode fazer um bom estrago... Mas é preciso ter cuidado para não ser pego na explosão!

PdF4, Ataque Especial (Amplo), Tiro Múltiplo, Ataque Barulhento, Munição Limitada.

Custo: 6 pontos de equipamento.

Cinturão de granadas flashbang

Granadas *flashbang* produzem um estouro alto e um clarão capaz de cegar e desorientar o inimigo. O clarão não é muito útil contra zumbis (que são cegos), mas o estouro pode desorientá-los e ensurdecê-los, assim como faz com uma pessoa normal.

PdF3, Ataque Especial (Amplo, Paralisante), Ataque Barulhento, Munição Limitada.

Custo: 5 pontos de equipamento.

Por que Comprar Equipamentos?

Aqui vão algumas razões para investir em equipamentos.

• **Versatilidade.** A menos que você tenha Adaptador, sofrerá uma penalidade sempre que quiser atacar com um tipo de dano diferente. Isso não ocorre com equipamentos. Além disso, você pode trocar poder de ataque por poder de fuga (comprando um carro, por exemplo). Nem mesmo Adaptador permite que você troque seu PdF por Aceleração.

• **União.** Pense bem: o que é melhor? Cada PC do grupo ter Armadura 1 ou todos se unirem para comprar um tanque de guerra, que fornece a *todos* A5?

• **Emergências.** Talvez você não queira abrir mão de Resistência ou Armadura na criação do personagem... Mas, quando faltam cinco minutos para a aventura acabar e você *precisa* matar aquele zumbi que está prestes a devorá-lo, comprar um rifle de precisão com Habilidade 5 pode salvar sua pele. Da mesma forma, você talvez não queira comprar Memória Expandida, pois acha que raramente vai ser útil. Mas quando *precisa* gravar uma informação, pode comprar um laptop como equipamento!

Por que Não Comprar Equipamentos?

O mundo dos equipamentos parece mesmo maravilhoso. Mas também tem seus lados ruins!

• **Vontade do mestre.** Encontrar um equipamento é como encontrar uma espada mágica em uma sessão normal: acontece apenas quando o mestre quer. Se o seu mestre estiver se sentindo sádico, pode ser que você passe muitas semanas em um deserto desolado, sem um mero equipamento à vista...

• **Munição/combustível/usos.** Não esqueça de que equipamentos funcionam apenas algumas vezes. Somente a sua boa e velha Força e PdF são eternos.

• **Decisão rápida.** Nem sempre você vai ter tempo de pesar os prós e contras de agarrar uma submetralhadora ou um colete à prova de balas... Na criação do personagem, você tem todo o tempo do mundo para fazer cálculos. No calor da sessão, pode tomar decisões apressadas, e se arrepender depois.

Escopeta Ithaca M37

Considerada uma obra-prima das escopetas *pump action* (ou seja, aquelas que podem ser bombeadas para extração e recarga de cartuchos). Muito popular em filmes de ação. Calibre .12. A versão apresentada aqui não possui mira telescópica (sendo um pouco diferente da versão do mangá, modificada por Rika Minami).

PdF3, Ataque Especial (Penetrante, Perigoso, Poderoso), Tiro Carregável, Ataque Barulhento, Munição Limitada.

Custo: 6 pontos de equipamento.

Furadeira

Uma broca elétrica, útil para perfurar superfícies duras e testas de zumbis.

F1, Ataque Especial (Penetrante, Perigoso, Lento), Munição Limitada.

Custo: 2 pontos de equipamento.

Fuzil de Assalto Springfield M1A1 Super Match

É o modelo M14 militar americano adaptado, sem a função automática. Equipes de forças especiais costumam usar modelos semiautomáticos (como este), pois dizem que a função automática causa muito desperdício de munição.

PdF4, Ataque Especial (Penetrante, Perigoso, Poderoso), Ataque Barulhento, Munição Limitada.

Custo: 6 pontos de equipamento.

Fuzil Automático Armalite AR-10 modificado, estilo Knight s SR-25

Um armamento militar americano, ilegal para civis na maior parte do mundo. Possui a função automática, e enorme poder destrutivo.

PdF4, Ataque Especial (Penetrante, Perigoso, Poderoso), Tiro Múltiplo, Ataque Barulhento, Impreciso, Munição Limitada.

Custo: 7 pontos de equipamento.

Fuzil Heckler & Koch PSG-1

Um fuzil de precisão desenvolvido para missões da polícia. É criticado por seu alcance um pouco limitado, mas atiradores de elite (*snipers*) de forças especiais utilizam-no em terreno urbano sem problemas.

H3, PdF3, Ataque Especial (Penetrante, Perigoso, Poderoso, Preciso, Teleguiado), Tiro Carregável, Munição Limitada.

Custo: 12 pontos de equipamento.

Kit médico

Um kit de primeiros socorros com muitos adicionais: além de bandagens e outros itens comuns, inclui poderosos analgésicos, sprays coagulantes, injeções de adrenalina, etc.

R2, Médico (nível 2), Munição Limitada.

Custo: 3 pontos de equipamento.

Kit médico avançado

Além de todos os itens no kit médico comum, inclui drogas experimentais (e de uso muito arriscado), projetadas para salvar um soldado em grande perigo e aumentar sua performance em combate. Ilegal em quase todo o mundo.

R3, Médico (nível 3), Poder Oculto, Regeneração, Munição Limitada.

Custo: 9 pontos de equipamento.

Lembrança de entes queridos

Às vezes, um sobrevivente encontra (em sua antiga casa ou nos lugares mais inusitados) algo que foi deixado por sua família ou amigos. Pode ser uma gravação, uma foto, uma carta... O importante é que, com este objeto, o sobrevivente adquire vigor renovado.

R2, Psicólogo (nível 2), Munição Limitada.

Custo: 3 pontos de equipamento.

Mangueira de alta pressão

Usada para combater incêndios — ou empurrar zumbis, com a grande força de seu jato.

PdF1, Paralisia, Tiro Múltiplo, Restrição de Poder (pode ser usada apenas perto de um hidrante), Munição Limitada.

Custo: 1 ponto de equipamento.

Nunchaku

Popular entre alguns artistas marciais (e muitos heróis de filmes de artes marciais), esta é uma arma de difícil uso — mas letal nas mãos certas.

F2, Ataque Múltiplo, Munição Limitada.

Custo: 2 pontos de equipamento.

Pistola Desert Eagle Mark XIX .50 Action Express

Pistola semiautomática de alto calibre, favorita de heróis de filmes de ação.

PdF3, Ataque Especial (Penetrante, Perigoso, Poderoso), Ataque Barulhento, Munição Limitada.

Custo: 5 pontos de equipamento.

Pistola de pregos

Dispara pregos em alta velocidade. Uma arma improvisada bastante letal, mas fraca perto de armas de fogo. Normalmente, o gatilho só pode ser apertado com o cano encostado em uma parede, mas esta versão é fiel à visão cinematográfica (e presente no mangá).

PdF1, Ataque Especial (Lento, Penetrante), Munição Limitada.

Custo: 1 ponto de equipamento.

Revólver Smith & Wesson M37 Air Weight

Calibre .38. Uma arma de fogo bastante comum nas forças policiais do mundo todo.

PdF2, Ataque Especial (Penetrante), Ataque Barulhento, Munição Limitada.

Custo: 2 pontos de equipamento.

Serra elétrica

Uma das armas favoritas dos caçadores de zumbis. Eficiente, mas faz *muita* sujeira.

F3, Ataque Especial (Penetrante, Poderoso), Ataque Barulhento, Munição Limitada.

Custo: 5 pontos de equipamento.

Modular Tactical Vest (colete tático modular)

Espécie de armadura utilizada pelos fuzileiros navais americanos. O modelo listado aqui inclui itens extras, como camuflagem e óculos de visão noturna.

A2, Armadura Extra (Corte e Perfuração), Sentidos Especiais (Infravisão), Furtividade, Munição Limitada.

Custo: 5 pontos de equipamento.

Se uma pistola de pregos já faz todo esse estrago, imagine uma metralhadora

Recuperando Pontos de Sanidade...

Carro comercial comum

Qualquer um entre inúmeros modelos, feitos por diversos fabricantes no mundo todo. Um carro pode ser a diferença entre a vida e a morte num apocalipse zumbi.

A2, Aceleração, Tripulação 2 (cinco pessoas), Ataque Barulhento, Munição Limitada.

Custo: 3 pontos de equipamento.

Helicóptero Boeing AH-64 Apache

Um helicóptero de ataque usado pelas forças armadas americanas, popularizado no cinema. Conta com uma metralhadora (M230 Chain Gun de 30 milímetros), dois tipos de mísseis e sensores para operação sob baixa visibilidade.

H4, A4, PdF5, Aceleração, Ataque Especial (Amplo, Penetrante, Perigoso, Poderoso), Sentidos Especiais (Infravisão), Tiro Múltiplo, Tripulação 1 (duas pessoas), Voo, Ataque Barulhento, Munição Limitada.

Custo: 26 pontos de equipamento.

Humvee

Um veículo pesado e muito resistente, capaz de atravessar terreno difícil. Existem modelos civis, mas este é um modelo militar, feito para suportar muito dano. Muito eficiente para atropelar zumbis.

A5, Armadura Extra (Força, Poder de Fogo), Aceleração, Tripulação 2 (cinco pessoas), Toque de Energia (Esmagamento), Ataque Barulhento, Munição Limitada.

Custo: 11 pontos de equipamento.

Motocicleta

Qualquer uma das dezenas ou centenas de modelos de motos que existem nas grandes cidades. Algumas são mais estilosas, mas todas seguem estas regras.

H2, Aceleração, Tripulação 1 (duas pessoas), Ataque Barulhento, Munição Limitada.

Custo: 2 pontos de equipamento.

Ônibus escolar

Útil para levar alunos ao colégio e tirá-los de lugares infestados por zumbis.

A2, Aceleração, Tripulação 4 (50 pessoas), Toque de Energia (Esmagamento), Munição Limitada.

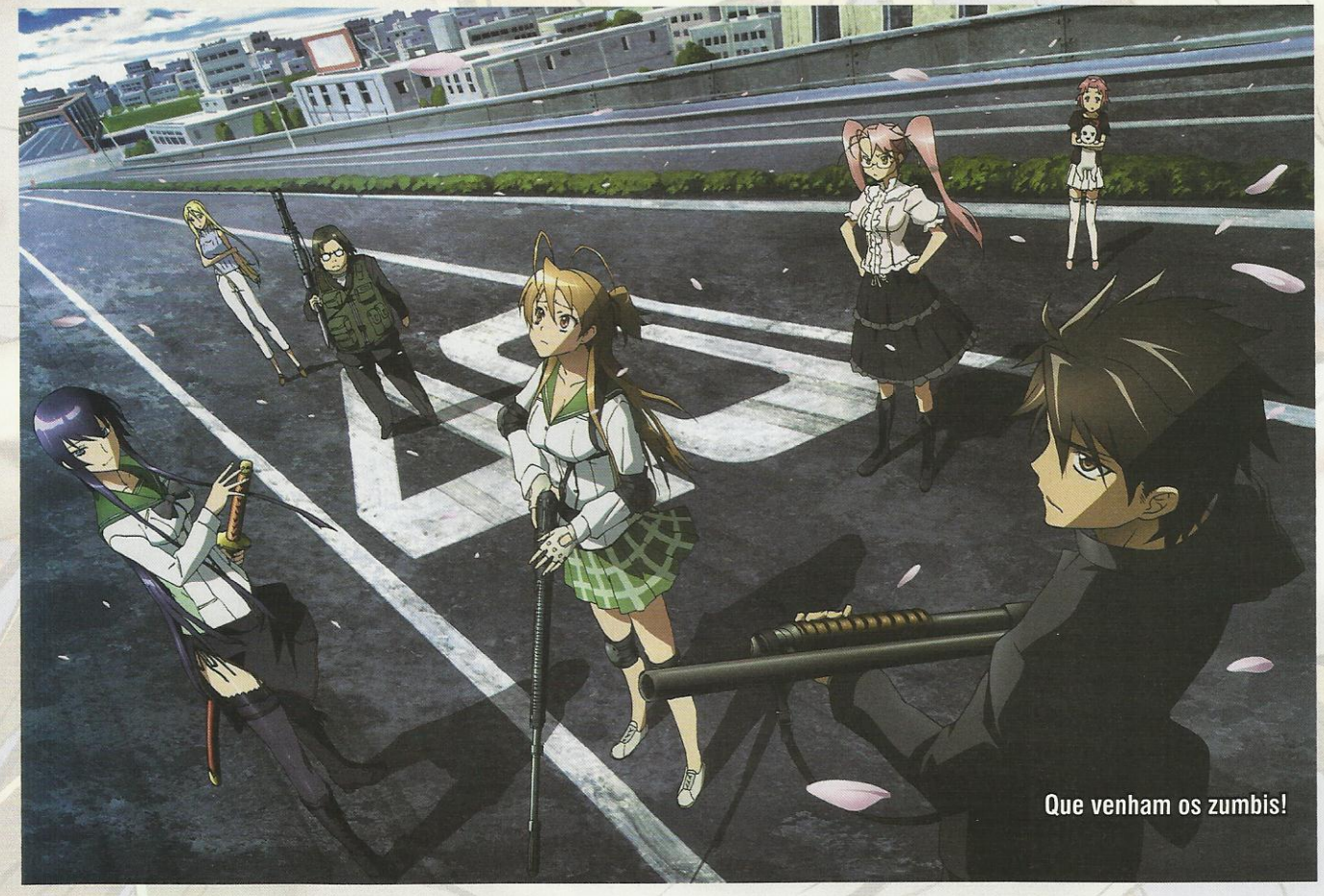
Especial: o ônibus pertence à escala Sugoi, e funciona como um mecha. Enquanto estão dentro do ônibus, os tripulantes não podem ser atingidos por nenhum ataque — apenas o ônibus é atingido.

Custo: 70 pontos de equipamento.

(Sim, como visto no mangá, o ônibus protege contra todos os ataques — coisa que nem mesmo o Humvee é capaz de fazer! Seu custo explica por que os personagens não ficaram com ele, deixando-o para o professor Shidou...).

LEONEL CALDELA sabe muito bem que você gosta de HOTD por causa de certas cenas...

GUSTAVO BRAUNER deu a ideia para as regras de equipamentos



Que venham os zumbis!

Sam Hall era um pistoleiro implacável: matava e roubava com uma frieza assustadora. Sua fama se espalhou por Arton com a mesma rapidez dos boatos que justificavam seus vis atos.

Muitos diziam que sua conduta se dava porque um mago, a título de vingança contra o pai de Sam, havia amaldiçoado-o quando ainda criança, colocando — literalmente — um pequeno demônio dentro de seu coração. Outra vertente, baseada na canção *As Chamas Ardentes do Ódio*, tornada famosa pela performance do bardo Rubin Solenn, declara que Sam Hall teria sido possuído pelo espírito do assassino Joe Bean, que se suicidou ao explodir cinco barris de pólvora dentro de um templo de Khalmyr pouco antes de seu julgamento. Pode ser que algo disso seja verdade, pode ser que não. Falta à maior parte dos curiosos a coragem necessária para perguntar.

O último crime de Sam Hall foi, talvez, o mais hediondo. Desconfiado de que estava sendo traído, o pistoleiro arrastou sua esposa, Delia, até uma cabana nos arredores de Malpetrim, amarrou-a a uma cadeira, espancou-a por alguns dias e finalmente matou-a com dois tiros. Transtornado, Sam fugiu a cavalo à procura de Smokestone, mas foi capturado graças aos esforços do xerife de Azgher Willie Carter, ajudado por um grupo de aventureiros. A sede de vingança de Carter justifica-se: sua irmã, June, havia sido morta pelo bandido durante um assalto, anos antes. Há quem diga que o assassino, cansado e tomado pelo remorso, ofereceu pouca resistência — fato negado veementemente por Carter. A verdade é que o xerife prendeu Sam, e sabendo que as autoridades a quem servia não acatariam seu desejo de morte, improvisou uma forca nos arredores de um pequeno vilarejo em Petrynia, juiz e júri de seu maior inimigo.

Enquanto caminhava para a morte, numa tarde encoberta por nuvens negras e pesadas, Sam declarou em voz alta seu arrependimento por cada um de seus crimes, pedindo o perdão dos deuses de Arton, enquanto os curiosos que se juntaram para ver o espetáculo atiravam pedras e frutos podres. Gritando, Sam jurou que serviria ao Panteão por toda a vida em troca de uma nova chance, mas não recebeu resposta. Quando a corda foi colocada em seu pescoço, o pistoleiro, resignado, olhou para cada um dos presentes e sussurrou: "Nos vemos no inferno".

Sam HALL

O PISTOLEIRO DO PANTEÃO

Naquele mesmo instante, dezenas de raios fulminaram o local onde a condenação estava sendo realizada. Lanças divinas que eletrocutaram cada um dos que ansiavam pela morte de Sam Hall. Além do criminoso, só uma pessoa sobreviveu ao estranho evento: Willie Carter.

Sam montou no primeiro cavalo que encontrou, agradeceu aos deuses por terem realizado seu desejo e partiu sob olhar atônito do xerife.

Aparência e Equipamentos

Sam Hall tem cerca de 40 anos, cabelos grisalhos e porte avantajado. Seu rosto carrega sempre uma expressão dura, a pele vincada, marcada pelo tempo. Veste camisa, calça, botas e chapéu, geralmente complementados por um sobretudo surrado. No pescoço há sempre um lenço negro amarrado, símbolo de seu passado e da forca que quase o levou à morte. Em seu coldre carrega uma pistola prateada, *Trovão*, cuja coronha é ornada com a imagem de cada um dos vinte deuses do Panteão.

Situação Atual

Desde os eventos da noite de sua suposta execução, a conduta de Sam Hall mudou. Hoje ele vaga por Arton tentando corrigir seu passado como malfeitor, ajudando os necessitados e protegendo os mais fracos, honrando a nova vida que lhe foi dada. Quando sua história é contada pelos bardos, entretanto, não é incomum ouvir-se um pequeno adendo: ao ser atendido, Sam ficou em dívida para com os deuses. Por conta disso, cada uma das divindades do Panteão teria direito a fazer a ele um único pedido — que não pode ser recusado — quando bem entendesse. Até o momento sabe-se que apenas Lena usou de seu direito, exigindo que ele não mais matasse. Ninguém sabe o que pode acontecer quando divindades menos bem intencionadas resolverem fazer o mesmo.

Por culpa de seu passado, Sam é constantemente perseguido por aventureiros em busca de recompensa enquanto tenta limpar seu nome. Willie Carter, apesar de ter sido expulso de sua ordem por conta de sua conduta inadequada, também continua à procura do assassino de sua irmã.

Sam Hall: humano, Ladino 4/Swashbuckler 5/Chapéu Preto 4*, Neutro; ND 13; tamanho Médio, desl. 9m; PV 100; CA 27 (+6 nível, +8 Des, +3 Autoconfiança); corpo-a-corpo: adaga obra-prima +15 (1d4+8, 19-20); à distância: *Trovão* +25 (2d6+18 mais 1d8 sônico mais atordoamento [Fort CD 19 evita], 16-20/x3); hab. ataque furtivo +2d6, ataque incapacitante, autoconfiança, coração duro, "dance!", encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, presença paralisante, rápido ou morto, sentir armadilhas +1, tiro à traição +2d6; Fort +13, Ref +20, Von +11; For 14, Des 26, Con 17, Int 11, Sab 12, Car 15.

*Classe de prestígio disponível no suplemento *Piratas & Pistoleiros*.

Perícias & Talentos: Acrobacia +24, Adestrar Animais +18, Atletismo +18, Cavalgar +24, Enganação +18, Furtividade +24, Iniciativa +28, Intimidação +22, Percepção +17, Sobrevivência +17; Acerto Crítico Aprimorado (pistola), Foco em Arma (pistola), Foco em Perícia (Intimidação), Iniciativa Aprimorada, Mira Apurada, Mira Mortal, Na Mosca, Saque Rápido, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (pistola).

Coração Duro: Sam Hall é imune a efeitos de medo.

"Dance!": como uma ação padrão, Sam Hall pode fazer um ataque contra um inimigo. Se o ataque acertar, não causa dano, mas permite que Sam faça um teste de Intimidação com um bônus de +4 contra o inimigo atingido. Se o teste for bem-sucedido, o alvo fica abalado por um minuto.

Rápido ou Morto: Sam Hall soma metade dos seus níveis de Chapéu Preto em seus testes de Iniciativa (já contabilizado nas estatísticas acima).

Tiro à Traição: sempre que Sam Hall ataca um inimigo desprevenido, causa +2d6 pontos de dano.

Equipamento: luvas da destreza +4, Trovão.

Trovão é uma *pistola +4* que não usa balas comuns; em vez disso, pode disparar até vinte vezes por dia (uma para cada deus do Panteão). Uma criatura atingida por um disparo de *Trovão* sofre os efeitos da magia *explosão sonora* (1d8 pontos de dano sônico e atordoamento por uma rodada; um teste de Fortitude contra CD 19 evita o atordoamento). O usuário de *Trovão* fica protegido por uma *aura sagrada* (+4 na CA e testes de resistência, impede efeitos de dominação).

J.M. TREVISAN

Ganchos

• Nada mais natural que os PJs serem contratados por Willie Carter para ajudar na captura de Sam Hall. Isso pode funcionar para grupos mercenários e amorais (que se preocupam mais com o lucro do que com a redenção de seu alvo) e para equipes heroicas (que podem não ter ouvido sobre a mudança de comportamento de Sam). Seja como for, se conseguirem chegar até o ex-bandido, os heróis são confrontados com um dilema: ele se arrependeu, e está realmente tentando fazer o bem. Será que eles irão se voltar contra seu contratador e ajudar Sam? Ou acham que ele ainda deve pagar por seu passado?

• Seguindo o caminho oposto, os PJs podem receber um pedido de ajuda de Sam — para cumprir alguma missão divina, ajudar inocentes ou mesmo para fugir do obcecado Willie Carter. Contudo, no meio da aventura, Sam recebe *outra* missão divina — de um deus oposto aos PJs! Talvez Keenn exija que ele fomente um conflito sangrento em uma aldeia, ou Megalokk ordene que ele destrua uma fortaleza que protege uma região contra monstros. Sam precisa "dar um tempo" em sua missão altruísta para cumprir esses desígnios. Qual será a reação do grupo?

• Um dos PJs pode se ver numa situação muito semelhante à de Willie Carter. Ao voltar para casa após uma aventura, fica sabendo que um familiar ou amigo foi morto. Investigando, descobre que o culpado é Sam Hall. Mas, ao encontrá-lo, descobre um homem transformado, tentando ser bondoso. O PJ será tão obstinado e sanguinário quanto Willie Carter? Ou mostrará mais tolerância?

• Depois de ajudar o clero de um dos vinte deuses, os PJs recebem uma recompensa valiosa: *eles* podem designar uma missão para Sam Hall! O ex-bandido torna-se um aliado poderoso (embora a curto prazo) para o grupo, mas também pode trazer consigo a inimizade de Willie Carter e outros em busca de vingança.

Gazeta do Reinado

Texto: Gustavo Brauner
Arte: Roger Medeiros

Editorial

SEREMOS LIVRES!

A opressão ainda não venceu. Triunfou nas Guerras Táuricas, mas isso não foi mais que uma batalha em meio a uma guerra muito maior. Não importa quantos anos se passem, a verdade é que, um dia, a Resistência se erguerá vitoriosa, trazendo a liberdade para todos aqueles que hoje são obrigados a curvar-se a um visitante indesejado. Todo visitante precisa ir embora. Ou ser expulso do lugar ao qual não pertence.

Enquanto esse dia não chega, a *Gazeta do Reinado* mantém sua vigília — nada silenciosa — do dia-a-dia dos territórios anexados pelo Império de Tauron, da irredutível Liga Independente e de nosso amado — e livre! — Reinado.

O Príncipe do Cavalo Branco Volta a Atacar

O misterioso Príncipe do Cavalo Branco foi novamente avistado. Desta vez, livrou uma pequena aldeia do interior de Portsmouth de uma praga de vampiros. E, vale comentar, estava bem longe de seu último avistamento, no interior de Ahlen, o Reino da Intriga. Mesmo agradecidos, os habitantes do Reino da Magia Proibida mostraram-se bastante desconfiados com a presença do garboso herói. Já Harghan Trozick, regente da cidade de Ith (muito próxima à aldeia salva pelo Príncipe), não gostou nem um pouco da intervenção do cavaleiro: "Não gostamos e não precisamos de estrangeiros por aqui, principalmente para proteger nosso povo. Portsmouth não é Bielefeld, aquele antro de cavaleiros corruptos. Aqui, as pessoas — especialmente os heróis — mostram o rosto". Será esta mais uma demonstração da típica hospitalidade de Portsmouth, ou medo por parte de um nobre de passado, digamos, duvidoso?

Cisão em Doherimm?

Algumas edições atrás, a equipe da *Gazeta do Reinado* noticiou uma possível guerra civil em Doherimm, o Reino dos Anões. Agora, parece haver confirmação de que há mesmo algum tipo de cisão na sociedade subterrânea.

Dias atrás, os reinos da Liga Independente receberam uma comitiva de diplomatas anões. De acordo com rumores, esses enviados estariam tentando abrir relações diplomáticas e comerciais com a Liga. Mas, diferente do que os correspondentes da *Gazeta* pensavam, os diplomatas não representavam Doher, nem Doherimm e muito menos o Rei Thogar I. Eles vinham, sim, da parte de Thanzar, a "capital de *seu* reino" (nas palavras ouvidas por um valete), e representam seu próprio regente. A identidade desse regente, se ele existir, permanece um mistério.

De acordo com sussurros dos bastidores do encontro, os diplomatas anões estariam interessados em fornecer às nações da Liga Independente armas municiadas pela maldita pólvora negra. O símbolo de Tenebra se fez presente nas vestimentas de todos os diplomatas anões.

Para Proteger & Servir

Rumores dizem que Rolf Thrundarimm, sargento da milícia de Valkaria, procura aventureiros interessados em infiltrar-se no submundo da capital do Reinado. O objetivo da missão seria reunir mais informações sobre uma lenda urbana da cidade — que atende pelo sinistro nome de "Extinção". Repórteres da *Gazeta* que acompanham o dia-a-dia da milícia afirmam que o tal Extinção é real demais para ser tomado apenas como uma lenda...

Um Retorno Muito Bem-Vindo

A feiticeira Raven Blackmoon, uma das figuras mais enigmáticas — e, diga-se de passagem, também uma das mais voluptuosas — de Valkaria, tem sido vista frequentando diversas tavernas em bairros variados da capital do Reinado. Quem a conhece sabe que Raven só costuma deixar seu refúgio na parte velha da cidade por poucos motivos. Um deles é recrutar aventureiros para missões da mais alta importância, mesmo que pareçam sem relevância para aqueles que a acompanham.

Khalmyr... Ao Mar?!

Mark Silver, um dos mais importantes paladinos de Khalmyr, o Deus da Justiça, esteve no porto de Malpetrim na última semana. Acompanhado de outros conselheiros da Capital dos Aventureiros, ele batizou *Khalmyr*, o maior e mais novo navio da frota de Malpetrim. Embora não seja uma nau de guerra, a possibilidade de ser transformado em algo assim foi encarada como mera provocação por parte das autoridades táuricas. O mais curioso no batismo do navio foi a presença de Alexander Trodell, opositor declarado do Império, que até bem pouco tempo atrás vinha reunindo aventureiros — para, dizem, libertar o líder revoltoso Razthus Quebra-Muros.

Mistério em Tyrondir

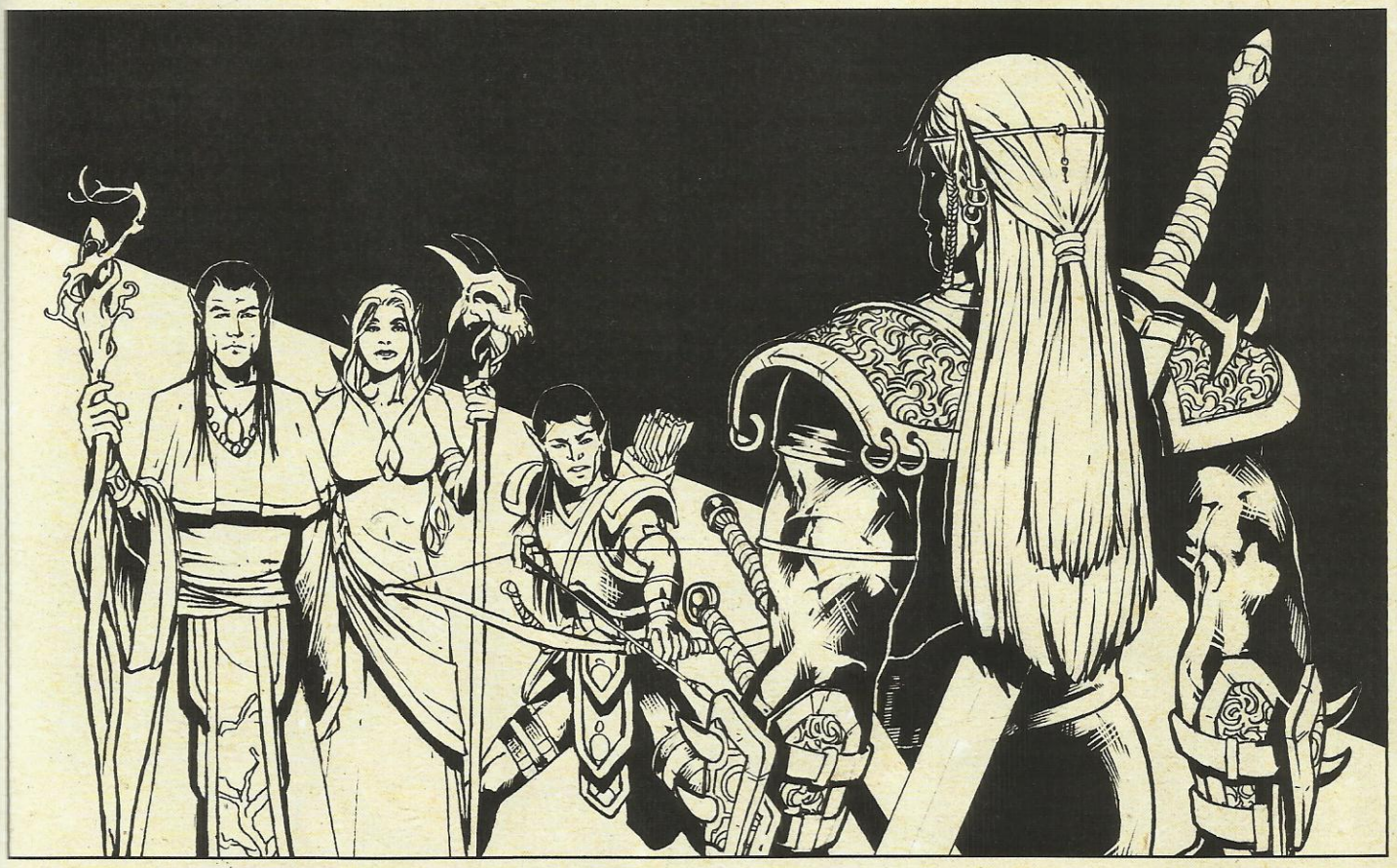
Nos últimos anos, o avistamento de um grande número de goblinoides em Tyrondir, o Reino da Fronteira, era coisa comum, principalmente depois da queda de Khalifor. Tanto que um destacamento do Reinado foi enviado para Tyrondir, buscando intimidar os invasores da Aliança Negra. Mas, em tempos recentes, esses avistamentos têm sido cada vez mais incomuns, a ponto de muitos se perguntarem se os goblinoides continuam mesmo presentes no Reino da Fronteira. Uma equipe de correspondentes da *Gazeta do Reinado* está, neste exato momento, dirigindo-se para Tyrondir para investigar o fato.

Desaparecimento nas Ruas de Valkaria

De acordo com Rhalara Rholmes, sua irmã, Alara, está desaparecida há quase uma semana. A preocupada familiar procurou a *Gazeta do Reinado* e disse que sua irmã caçula é uma "autoproclamada" detetive de Tanna-toh, e que estava investigando um "caso" na Favela dos Goblins, zona noroeste de Valkaria. De acordo com as autoridades, Alara já foi detida em meio a outros de seus "casos investigativos", mas, até onde a guarda pode afirmar, trata-se de uma garota de boa índole e com as melhores intenções.

REUNIÃO ÉLFICA

Poucos elfos presentes – mas todos heróis. Cabe a eles definir o destino da raça?



Depois de muitas especulações, a reunião élfica finalmente aconteceu. Infelizmente, os enviados da *Gazeta* não puderam tomar parte no evento. Mas nossa equipe não acredita em deixar de trazer a público uma notícia, principalmente uma notícia de tamanha importância como uma reunião entre os elfos de Arton a pedido de um misterioso novo líder...

Assim, na véspera da mudança da última lua, nosso enviado Ghilton Haldor dirigiu-se à Praça de Glórienn, no centro da Vila Élfica (a comunidade élfica na capital Valkaria), com pena e pergaminho prontos para tomar notas. Seu curto relato você confere abaixo.

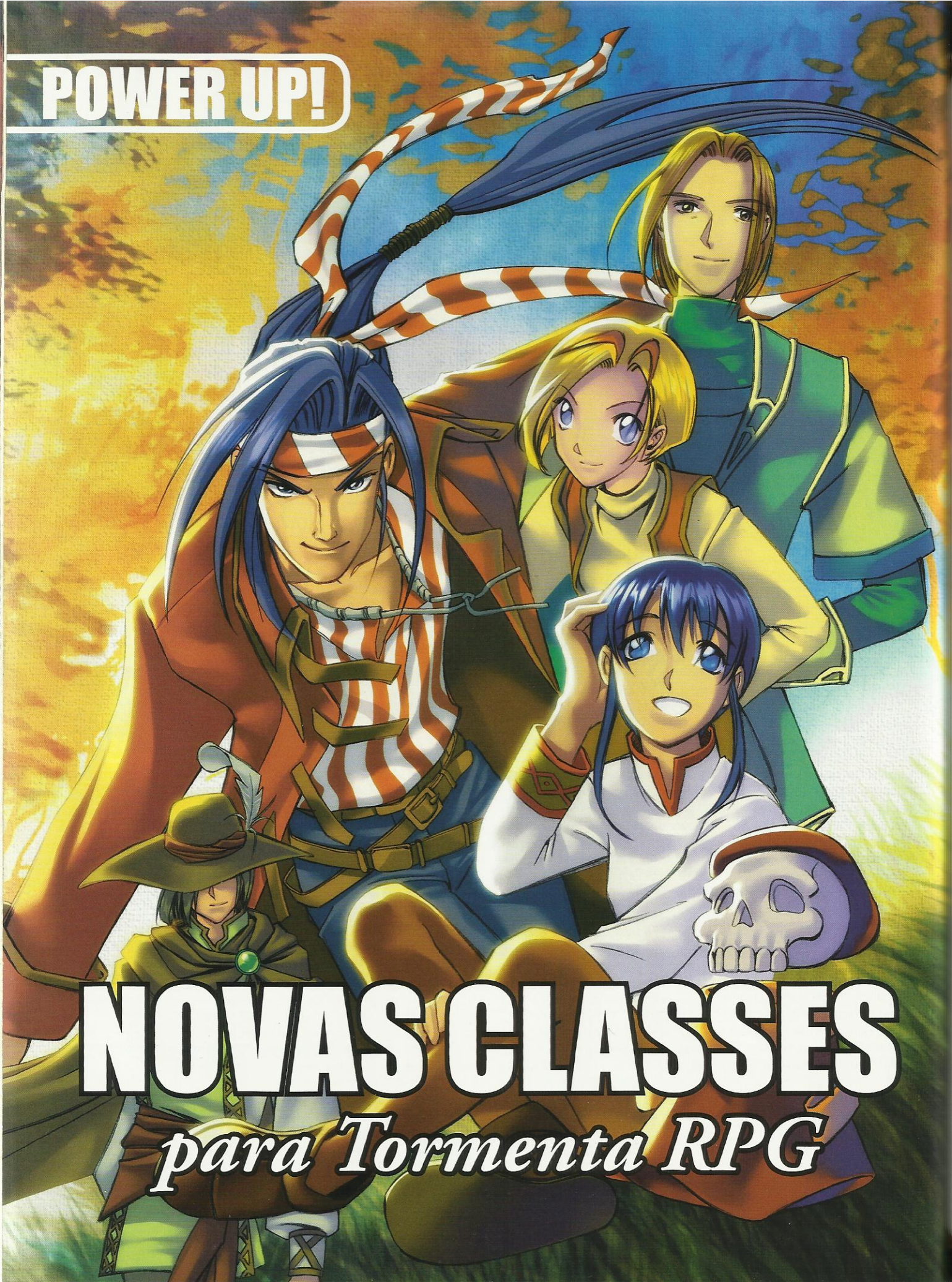
"Fui cedo para a Praça de Glórienn. Havia guardas no centro da praça, perto do tradicional palanque destinado às celebridades e oradores. Esgueirando-me, meti-me num esconderijo apertado entre as vigas do teto do palanque. De lá, esperei as horas passarem. O cair da noite não trouxe muito movimento. Pouca gente na rua, menos ainda na reunião. Quando a lua brilhou no céu, ouvi — mais do que vi — os primeiros espectadores chegando".

"Não havia muita gente na tão falada reunião élfica. Apenas uns poucos interessados, vestidos como aventureiros. Dentre eles, reconheci Kilael, Lifaen, Lilith Duron, Archelas, Lausian, Blod'Garmy, Metatron, Kyosho, Nihalleneriell e Elirian Alathiel. Ou seja, apenas uma minoria de elfos respondeu ao chamado — mas todos heróis. Pelo que entendi, é a elite aventureira élfica quem se reúne agora para tentar reerguer a raça. Arrisquei uma olhada apenas quando ouvi o arauto Fallarel Agorin anunciar o tal Morion. E então vi o maior e mais encorpado elfo de que já tive notícia. Morion é enorme: alto, forte, musculoso. Vestia-se como um guerreiro, trajando uma brilhante armadura completa. De suas costas pendia uma enorme espada bastarda. Da cintura, duas espadas longas. Não pude ver seus olhos, mas em minha imaginação ele tem o olhar frio de quem já enviou muitos inimigos para o inferno".

"Morion impõe respeito. O silêncio quando ele apareceu foi absoluto. Acho que ninguém esperava por um elfo tão altivo e imponente como ele. O arauto e os espectadores trocaram algumas palavras, mas quando foi sua vez de falar, Morion não disse nada. Pediu apenas que todos se afastassem do palanque. Tenho certeza de que algum instinto guerreiro — ou seria magia? — denunciou minha presença".

"Eu não podia arriscar uma troca de esconderijo. Sabia dos guardas e fiquei com medo dos instintos de Morion. Fiz o que pude para ouvir o que ele dizia aos presentes, mas não consegui captar muito. Ele mencionou algo como 'a hora do troco', 'o início da vingança' e 'o pagamento da dívida'. Também falou sobre hordas goblinoides e um general bugbear — acredito que todos os leitores podem imaginar o que isso significa. A menção do resgate de uma princesa deixou a todos em silêncio total e absoluto".

Um chocante número reduzido de elfos presentes, um assombroso líder guerreiro e uma misteriosa princesa em perigo... A *Gazeta do Reinado* não descansará até trazer-lhe todas as respostas deste enigma!



NOVAS CLASSES

para Tormenta RPG

Arton é um mundo de problemas. Deuses malignos, hordas goblinoides, invasores de outra realidade... São muitas ameaças! Felizmente, Arton também é um mundo de heróis. De cada canto do continente, surgem aventureiros de todos os tipos. E agora, mais três tipos de heróis se juntam à batalha.

Aqui temos três novas classes básicas para *Tormenta RPG*: o abençoado, o nobre e o samaritano (certo, esta última não é tão nova assim). O abençoado possui poderes divinos de nascença — como uma versão divina do feiticeiro. O nobre, apesar do nome, não é necessariamente um membro da nobreza de Arton, mas alguém acostumado a intriga e política, com contatos na alta sociedade. Por fim, o samaritano é devoto de um deus pacifista, com habilidades para resolver problemas sem apelar para a violência.

Abençoado

Lena criou a vida. Wynna, a magia. Khalmyr e Nimb criaram os próprios conceitos de ordem e caos. Os deuses do Panteão criaram muitas coisas para Arton, deram muitas bênçãos aos habitantes do mundo. Mas, para seres de poder infinito, "muito" não bastou. Eles queriam oferecer mais. E assim surgiram os abençoados.

Abençoados são pessoas que nasceram com uma centelha de poder divino. Como clérigos e druidas, podem realizar milagres com a fé. Ao contrário de clérigos e druidas, fazem isso naturalmente, sem precisar aprender orações e, principalmente, sem precisar seguir as crenças de sua divindade.

Ninguém sabe como abençoados surgem. Alguns especulam que eles são descendentes de deuses maiores, de uma época distante em que divindades vinham à terra e se apaixonavam por mortais. Outros acreditam que eles são peões em uma guerra cósmica pelo controle do Panteão. Por fim, há quem ache que abençoados são criados quando um deus não tem nada melhor para fazer...

Independente de sua origem, abençoados possuem um grande poder, que normalmente se manifesta na adolescência — ou ainda durante a infância, caso um evento traumático ocorra. Embora esse poder seja maravilhoso, cobra seu preço. Muitas pessoas comuns, que não desejavam vidas de aventura, se veem mergulhadas num turbilhão de eventos, envolvendo pedidos de ajuda, desafios de vilões dispostos a provar seu poder e tantas outras coisas. Possuir o poder dos deuses pode ser uma bênção, mas às vezes também é uma maldição.

Aventuras. Um jovem abençoado por um deus Bondoso pode se tornar um grande herói, querido e respeitado pelas pessoas. Já outro, abençoado por uma divindade Maligna, pode ser confundido com um cultista, e ser obrigado a fugir para não ser preso. Mesmo um simples camponês, cujo único desejo é ter uma vida pacata, pode se tornar o campeão de seu reino, se puder despejar tempestades de fogo sobre seus inimigos. Assim, de uma maneira ou outra, quase todos os abençoados se envolvem em aventuras. Ninguém sabe por que os deuses os criam, mas certamente não é para que fiquem parados em casa!

Tendência. Ao contrário de clérigos e druidas, abençoados podem ter qualquer tendência, e sua tendência não possui qualquer relação com a origem de seu poder. Personagens Bondosos podem receber o poder de um deus Maligno, e vice-versa.

Religião. Alguns abençoados se tornam devotos do deus que concedeu seu poder. Outros, pelo contrário, odeiam seu deus patrono, por este ter lhes dado um poder pelo qual não pediram (e tudo que isso acarreta). Praticamente todos os abençoados têm uma relação muito forte com a fé — seja de amor, seja de ódio.

Histórico. Ninguém sabe como abençoados surgem, mas sabe-se que eles podem surgir a qualquer hora, em qualquer lugar. Do mais humilde fazendeiro ao mais orgulhoso aristocrata, qualquer um pode ser tocado pela centelha do divino, e ter sua vida mudada por isso. O mais interessante é que tanto a índole quanto o histórico de uma pessoa não parecem interferir em qual deus irá abençoá-la. Selvagens de tribos primitivas recebem a bênção de Tanna-Toh, enquanto princesas delicadas são tocadas por Megalokk.

Raças. Há abençoados de todas as raças. Mesmo deuses criadores de um povo podem dar sua bênção a membros de outro.

Outras Classes. Normalmente, abençoados são bem vistos por membros de outras classes — todos querem estar perto de alguém querido pelos deuses. Entretanto, a bênção pode gerar inveja. Por que alguns devem se esforçar tanto para aprender suas habilidades, enquanto outros recebem-nas de presente? Clérigos cuja fé não seja tão forte podem se abalar ainda mais ao ver um abençoado, especialmente se ele tiver recebido seus poderes do mesmo deus que o clérigo venera.

Características de Classe

Pontos de Vida: um abençoado começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Conhecimento (Int), Cura (Sab), Identificar Magia (Int), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas Simples, Usar Escudos, Fortitude Maior, Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Magias: você pode lançar magias. Suas regras são descritas no Capítulo 8 de *Tormenta RPG*.

Tipo e níveis de magia: você pode lançar magias divinas de nível 0 e 1º nível. A cada dois níveis seguintes, você pode lançar magias de um nível acima: no 3º nível você pode lançar magias de 2º nível, no 5º nível você pode lançar magias de 3º nível e assim por diante, até o 17º nível, quando você pode lançar magias de 9º nível.

Habilidade-chave: sua habilidade-chave para lançar magias é Sabedoria.

Magias conhecidas: você conhece 4 magias divinas de nível 0, e um número de magias divinas de 1º nível igual a 1 + seu

Abençoado

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+0	Centelha divina	0, 1º
2º	+1	Aura de energia	
3º	+2		2º
4º	+3	Redução de dano 1/tendência oposta	
5º	+3		3º
6º	+4	Corpo divino	
7º	+5		4º
8º	+6	Redução de dano 2/tendência oposta	
9º	+6		5º
10º	+7	Aura de energia aprimorada	
11º	+8		6º
12º	+9	Redução de dano 3/tendência oposta	
13º	+9		7º
14º	+10	Alma divina	
15º	+11		8º
16º	+12	Redução de dano 4/tendência oposta	
17º	+12		9º
18º	+13		
19º	+14		
20º	+15	União divina	

modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, você aprende uma magia de qualquer nível que possa lançar.

Pontos de magia: você tem um número de pontos de magia igual a 1 + seu modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, você recebe 3 PM.

Preparação de magias: você não precisa preparar suas magias com antecedência. Você pode lançar qualquer magia que conheça, se tiver PM suficientes.

Centelha Divina: você foi abençoado por um deus escolhido da lista abaixo. Esta é a origem de suas habilidades de classe. Você também recebe um poder adicional, de acordo com a divindade escolhida.

Allihanna: você recebe a habilidade de classe empatia selvagem, como um druida de nível igual ao seu nível de abençoado.

Azgher: +1 nas jogadas de ataque e testes de perícia durante o dia.

Hyninn: você pode fazer testes de qualquer perícia como se fosse treinado nela, e recebe um bônus de +1 em todos os testes de perícia.

Kallyadranoch: a CD para resistir às suas magias aumenta em +1.

Keenn: +1 nas jogadas de ataque.

Khalmyr: uma vez por dia, você pode determinar que uma jogada ou teste é um 20 automático. Entretanto, como isso não é um 20 natural, não gera um acerto crítico.

Lena: uma vez por dia, você pode lançar uma magia de cura como uma ação livre e com os efeitos máximos, sem pagar PM extras.

Lin-Wu: você é imune a magias de encantamento e ilusão.

Marah: +2 nos testes de Carisma e perícias baseadas em Carisma.

Megalokk: você recebe um ataque natural de mordida (1d6, crítico x2, perfuração). Você pode realizar um ataque adicional por rodada com a mordida, mas sofre uma penalidade de –4 em todos os ataques.

Nimb: uma vez por dia, você pode rolar 1d20 adicional em uma jogada ou teste, e somar o resultado dos dois. Note que isso fornece duas chances de conseguir um acerco crítico!

Oceano: você pode respirar na água, e recebe deslocamento de natação de 9m.

Ragnar: +1 nas jogadas de dano.

Sszzaas: você recebe +4 em testes de Enganação e é imune a magias de adivinhação.

Tanna-Toh: você recebe a habilidade de classe conhecimento de bardo, como um bardo de nível igual ao seu nível de abençoado.

Tauron: uma vez por dia, você recebe +8 num teste de Força, jogada de ataque corpo-a-corpo ou jogada de dano.

Tenebra: você recebe visão na penumbra e +1 nas jogadas de ataque e testes de perícia durante a noite.

Thyatis: uma vez por dia você pode rolar novamente qualquer teste ou jogada recém realizado. Você pode escolher o melhor valor dos dois.

Valkaria: +1 nas jogadas de ataque e dano e na classe de armadura contra oponentes com ND maior que o seu nível.

Wynna: você pode aprender até uma magia arcana de cada nível.

A centelha divina funciona como pré-requisito para poderes concedidos (isto é, você pode escolher poderes concedidos que tenham como pré-requisito ser devoto do deus escolhido).

Aura de Energia: um abençoado não aprende a canalizar energia como um clérigo, mas seu próprio corpo emana energia — um efeito colateral de sua bênção. O tipo de energia varia de acordo com a tendência do deus que o abençoou: positiva para um deus Bondoso, negativa para um Maligno, ou a escolha do abençoado, para um deus Neutro (uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada).

Ativar a aura é uma ação livre, e ela dura um minuto. Durante este período, no início de cada um de seus turnos, criaturas a até 4,5m de você recuperam um número de PV igual ao seu nível, se você emana energia positiva, ou sofrem dano igual ao seu nível, se você emana energia negativa. Mortos-vivos sofrem o efeito inverso. A aura pode ser ativada uma vez por dia.

Redução de Dano: a centelha divina de um abençoado protege-o de ferimentos. No 4º nível, você recebe redução de dano 1. De acordo com o deus que o abençoou, um tipo de tendência pode vencer sua redução de dano.

Divindade	Tendência
Allihanna, Azgher, Lena, Marah, Thyatis	Maligna
Khalmyr, Lin-Wu, Oceano, Tanna-Toh, Tauron	Caótica
Kallyadranoch, Keenn, Megalokk, Ragnar, Tenebra	Bondosa
Hyninn, Nimb, Sszzaas, Valkaria, Wynna	Leal

Corpo Divino: no 6º nível, você se torna imune a doenças e venenos.

Aura de Energia Aprimorada: a partir do 10º nível, sua aura de energia alcança 9m a partir de você. Além disso, você adquire controle sobre ela e, no início de cada turno, pode escolher quem dentro da área ela afeta.

Alma Divina: no 14º nível, você recebe +2 nos testes de resistência contra magias.

União Divina: no 20º nível, sua centelha divina se expande a ponto de tomar conta de seu corpo, fazendo com que você transcenda a barreira que separa deuses de mortais. Você se torna uma criatura do tipo espírito, e recebe um bônus de +2 em Sabedoria e Carisma.

Elfo abençoado de Thyatis

Nobre

Aristocratas de famílias tradicionais. Oficiais militares de alto escalão. Burgueses que comandam vastas cadeias mercantis. Chefes de guildas de ladrões. Todos esses são nobres — pessoas que atacam com lábia, defendem-se com orgulho e, de uma maneira ou outra, sempre conseguem o que querem.

Há diversos tipos de nobres. Alguns, honrados e responsáveis, usam suas habilidades para a liderança, fazendo florescer em cada pessoa o que ela tem de melhor. Já outros, gananciosos e traiçoeiros, tratam as pessoas como peões, movimentando-as através de chantagem e sedução para atingir seus objetivos mesquinhos. Em comum, todos os nobres possuem a capacidade de liderar e influenciar outras pessoas, acesso a recursos e favores e, é claro, pelo menos um pouquinho de arrogância.

Aventuras. Um nobre aventureiro pode ser um arauto realizando missões para seu lorde; um mercador em busca de novas rotas comerciais; um oficial militar seguindo ordens de seus superiores... Há diversos motivos para um nobre partir em uma aventura. E mesmo aqueles nobres que preferem viver em segurança podem se ver envolvidos em conspirações, obrigados a resolver seus problemas com suas próprias mãos.

Tendência. Nobres podem ser Leais ou Neutros, mas nunca Caóticos. A anarquia e a desordem não combinam com as noções de hierarquia que eles valorizam. Há tantos nobres Bondosos quanto Malignos.

Religião. Nobres confiam muito em suas próprias capacidades, e por isso costumam não ser muito religiosos. Por outro lado, um nobre que ocupe uma posição distinta na sociedade pode se ver obrigado a seguir certas condutas, incluindo prestar respeito a quaisquer deuses adorados em seu círculo de relações.

Histórico. Ao contrário do que possa parecer, nem todo nobre nasce em berço de ouro. Embora a maior parte dos nobres realmente venham das castas superiores da sociedade, onde recebem sua educação e riqueza e adquirem seus contatos, alguns têm de contar com sua própria astúcia para ascender na vida. Existem nobres que nasceram em becos imundos ou aldeias miseráveis, e construíram para si seus próprios impérios e confortos.

Raças. Anões, elfos, humanos e minotauros são as raças que possuem mais membros desta classe. Existem poucos nobres halflings (normalmente prefeitos de suas cidades) e qareen (normalmente califas e sultões do Deserto da Perdição). Entre goblins e lefou (assim como entre raças menos civilizadas), nobres são quase desconhecidos.

Nobre

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Autoconfiança, frivolidade, herança
2º	+1	Orgulho 1/dia, riqueza
3º	+2	Comandar, contatos
4º	+3	Muitos talentos
5º	+3	Língua de prata
6º	+4	Orgulho 2/dia
7º	+5	Inspirar confiança
8º	+6	Muitos talentos
9º	+6	Aura de nobreza
10º	+7	Orgulho 3/dia
11º	+8	Comandar aprimorado
12º	+9	Muitos talentos
13º	+9	Língua de ouro
14º	+10	Orgulho 4/dia
15º	+11	Inspirar glória
16º	+12	Muitos talentos
17º	+12	Aura de majestade
18º	+13	Orgulho 5/dia
19º	+14	Comandar maior
20º	+15	Muitos talentos

Outras Classes. Nobres convivem melhor com aventureiros mais focados, como guerreiros, clérigos e samurais, e de vez em quando têm problemas com tipos selvagens ou desordeiros, como bárbaros e swashbucklers. Mas, no geral, nobres assumem uma posição de liderança dentro de seus grupos, e acabam se forçando a ter boas relações com todos.

Características de Classe

Pontos de Vida: um nobre começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 6 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Obter Informação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas Simples, Usar Armas Marciais, Usar Escudos, Fortitude Maior, Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Autoconfiança: você soma seu bônus de Carisma à sua classe de armadura. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você também recebe +1 na CA.

Nota: se você ganhar esta habilidade por outra classe, não aplica seu bônus de Carisma duas vezes. Entretanto, soma os níveis de nobre com os níveis da outra classe para determinar os pontos de bônus adicional na CA.

Frivolidade: nobres têm muito tempo livre, no qual praticam passatempos ou estudam assuntos de seu interesse. Você pode escolher uma perícia qualquer e considerá-la uma perícia de classe (permitindo que você seja treinado nela).

Herança: você começa o jogo com um item (normal ou mágico) cujo valor não exceda 2.000 TO.

Riqueza: no 2º nível, você passa a receber dinheiro de sua família, de seu patrono ou de seus negócios. Uma vez por semana, você pode fazer um teste de Carisma. Você recebe um número de Tibares de ouro igual ao resultado do teste multiplicado pelo seu nível. Por exemplo, um nobre de 5º nível que consiga um 15 no teste de Carisma recebe 75 TO. Obviamente, o uso desta habilidade é condicionado à hora e lugar em que o nobre fizer o teste. Por exemplo, um nobre viajando pelos ermos, isolado da civilização, dificilmente teria como receber dinheiro...

Contatos: no 3º nível, você estabelece uma rede de contatos, que podem ajudá-lo com favores e informações. Para pedir ajuda, faça um teste de Carisma + seu nível. A CD do teste depende do que você está pedindo: 10 para algo simples (como um convite para uma festa privada); 20 para algo caro ou complicado (como uma carona de barco até Galrasia), e 30 para algo perigoso ou ilegal (como acesso aos planos militares do reino). Você pode pedir ajuda a seus contatos uma vez por semana.

Orgulho: nobres confiam muito em suas próprias habilidades. Por um lado, isso os torna arrogantes; por outro, faz com que consigam realizar tarefas que estão acima de suas capacidades. A partir do 2º nível, você pode somar seu bônus de Carisma a uma jogada ou teste. Você pode usar esta habilidade depois da rolagem, mas deve usá-la antes do mestre dizer se a jogada ou teste foi bem-sucedida ou não. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. A cada quatro níveis seguintes, você recebe um uso diário adicional.

Comandar: nobres são líderes natos. No 3º nível, você recebe Comandar como um talento adicional. No 11º nível, o bônus que você fornece quando usa o talento Comandar aumenta para +2 e, no 19º nível, para +3.

Muitos Talentos: no 4º nível, e a cada quatro níveis seguintes, você recebe um talento adicional.

Língua de Prata: a partir do 5º nível, uma vez por dia, como uma ação livre, você pode somar seu nível em um teste de Diplomacia, Enganação ou Intimidação. Você pode usar esta habilidade depois de rolar o dado, mas deve usá-la antes do mestre dizer se o teste foi bem-sucedido ou não.

Inspirar Confiança: a simples presença de um nobre é capaz de entusiasmar as pessoas. A partir do 7º nível, qualquer aliado a até 9m de você recebe um bônus de +1 nas jogadas e testes. Esta habilidade só não funciona se você estiver inconsciente, e se acumula com o bônus fornecido pelo talento Comandar.

Aura de Nobreza: a partir do 9º nível, qualquer criatura inteligente (Int 3 ou mais) que tentar machucá-lo (causar dano, através de um ataque, magia ou habilidade especial) deve antes fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + seu modificador de Carisma). Se a criatura falhar, não conseguirá machucá-lo por um dia. A criatura ainda pode fazer outras ações contra você, como agarrar ou derrubar, desde que não cause dano. Se você atacar a criatura, esta habilidade é anulada por um dia (a criatura poderá causar dano normalmente contra você).

Língua de Ouro: a partir do 13º nível, uma vez por dia, como uma ação padrão, você pode gerar um efeito igual ao da magia *sugestão em massa*, com CD igual a 10 + metade do seu nível + modificador de Carisma. Note que esta *não* é uma habilidade mágica, e provém de sua capacidade quase sobrenatural de influenciar outras pessoas.

Inspirar Glória: a presença de um nobre motiva as pessoas a realizar façanhas impressionantes, capazes de colocar seu nome na história — como o do nobre certamente entrará. A partir do 15º nível, qualquer aliado a até 9m de você pode realizar uma ação padrão adicional por rodada, uma vez por combate. O aliado escolhe quando vai usar esta ação adicional, mas deve iniciá-la dentro de 9m do nobre. Afastar-se do nobre e depois se aproximar dele *não* garante outra ação adicional.

Aura de Majestade: a partir do 17º nível, o nobre se porta de maneira tão distinta que impõe respeito — e, mais do que isso, *veneração* — a todos. A habilidade aura de nobreza passa a funcionar contra criaturas com Int 1 ou mais (ou seja, passa a afetar até mesmo animais, embora continue não funcionando contra criaturas sem valor de Inteligência). Além disso, uma criatura que falhe no teste de Vontade por 5 ou mais se arrepende tanto de ter tentado machucar o nobre que passa a protegê-lo, lutando ao seu lado — e seguindo suas ordens, se puder entendê-lo — pelo resto do combate!

Humana nobre

Samaritano

Clérigos e paladinos usam suas armas e magias para lutar por suas causas, e enfrentar os inimigos de sua divindade. No entanto, nem todos no Panteão acreditam que lutar é o melhor caminho. Divindades como Lena e Marah, além de um sem-número de deuses menores, usam seu poder para curar as dores do mundo, em vez de causar mais dor ainda. E muitos de seus servos seguem a mesma filosofia.

Samaritanos existem entre os servos de todas as divindades Bondosas, atuando não como combatentes, mas como enfermeiros — pois sua magia de cura é extremamente poderosa. Como é óbvio deduzir, a ordem de Marah emprega muitos desses curandeiros, uma vez que os servos da deusa são proibidos de lutar, e têm como missão levar paz e alegria ao mundo. O mesmo vale para as sacerdotisas de Lena, proibidas de causar qualquer dor e devotadas à cura.

Samaritanos também atuam entre os servos de Azgher, Khalmyr, Thyatis e Valkaria. Esses deuses combatem o mal, mas também protegem os inocentes e necessitados, uma tarefa igualmente importante.

Samaritanos também servem a Allihanna, usando seus poderes para proteger e curar povos e criaturas selvagens, pois têm aptidão para lidar com animais e feras.

Aventuras. Apesar de seu papel não-combativo, samaritanos não são encontrados apenas em hospitais ou templos — muito pelo contrário, são comuns em grupos aventureiros. No campo de batalha, atuam ao lado de clérigos, guerreiros e paladinos, curando seus ferimentos para que esses possam prosseguir em sua luta.

Onde e quando existir uma chance de alguém ser ferido, haverá motivo para a presença do samaritano. Além disso, eles são adversários especialmente poderosos contra mortos-vivos, por sua capacidade de canalizar energia positiva.

Tendência. Por serem devotados à cura e ao bem-estar dos outros, samaritanos sempre são Bondosos.

Samaritano

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+0	Canalizar energia positiva 1d8, código de conduta, divindade	0, 1º
2º	+1	Cura gentil	
3º	+1	Canalizar energia positiva 2d8, ordem de paz 1/dia	2º
4º	+2		
5º	+2	Canalizar energia positiva 3d8, cura instantânea 1/dia	3º
6º	+3		
7º	+3	Canalizar energia positiva 4d8, cura sem esforço	4º
8º	+4	Ordem de paz (qualquer tipo) 2/dia	
9º	+4	Canalizar energia positiva 5d8	5º
10º	+5	Cura instantânea 2/dia	
11º	+5	Canalizar energia positiva 6d8	6º
12º	+6	Aura de vida	
13º	+6	Canalizar energia positiva 7d8, ordem de paz 3/dia	7º
14º	+7		
15º	+7	Canalizar energia positiva 8d8, cura instantânea 3/dia	8º
16º	+8		
17º	+8	Aura de vida aprimorada, canalizar energia positiva 9d8	9º
18º	+9	Ordem de paz (qualquer número) 4/dia	
19º	+9	Canalizar energia positiva 10d8	
20º	+10	Cura instantânea 4/dia	

Religião. Conforme já foi explicado, os samaritanos veneram deuses Bondosos. Em Arton, entram nessa categoria Allihanna, Azgher, Khalmyr, Lena, Marah, Thyatis e Valkaria. Deuses Neutros que aceitam servos Bondosos, como Hyninn, Lin-Wu, Nimb, Oceano, Tanna-Toh e Tauron, também possuem samaritanos.

Histórico. A maioria dos samaritanos tem ligação com uma das muitas ordens religiosas de Arton, da mesma forma que os clérigos. Alguns, no entanto, percorrem o mundo livremente, seguindo apenas seus corações e os desígnios de suas divindades, levando conforto aos feridos onde quer que estejam.

Eles participam de grupos aventureiros para evitar que esses caiam durante sua luta contra o mal, e também na tentativa de evitar soluções violentas para qualquer conflito. Em grupos de aventureiros formados por vários combatentes poderosos — como guerreiros, bárbaros, samurais e monges —, um samaritano será até mesmo mais indicado que um clérigo.

Raças. A maior parte dos samaritanos é composta de humanos e halflings. Elfos também são atraídos pela missão do samaritano, na tentativa de aplacar o sofrimento de sua raça. Entretanto, membros de qualquer raça podem ser samaritanos — mesmo os povos mais violentos reconhecem a necessidade de curar suas feridas.

Outras Classes. Apesar de sua extrema gentileza e bondade, o samaritano é firme e irredutível em suas convicções. Acredita que provocar dor ou morte é imperdoável, e que todo problema pode ser resolvido sem luta. Por isso, sua relação com outros tipos de aventureiros — especialmente aqueles que recorrem com frequência ao combate — costuma ser conturbada.

Aqueles que melhor se ajustam à índole do samaritano são os monges. Esses, embora combativos, em geral lutam sem armas e conseguem vencer seus oponentes sem feri-los gravemente. Monges Bondosos também partilham da filosofia pacifista, levando conforto aos necessitados e evitando lutas desnecessárias.

Bardos são considerados bons companheiros, pois também recorrem a meios não-violentos para resolver seus problemas. Curiosamente, ladinos também são aceitos como colegas — é sempre preferível agir furtivamente, esconder-se ou fugir em vez de lutar.

Samaritanos respeitam e admiram os paladinos, ajudando-os quando o próprio poder de cura dos guerreiros santos não é suficiente. Paladinos reconhecem o mal e o enfrentam — o mesmo mal que causa dor e sofrimento aos inocentes.

Magos e feiticeiros que empregam magias destrutivas são evitados, enquanto que aqueles que recorrem a ilusões, encantamentos e outras magias são mais aceitos. Quanto a outras classes, o samaritano nunca se recusa a curar um colega de grupo, não importando sua filosofia — mas sempre terá uma reprimenda pronta para bárbaros, guerreiros e samurais que lutam sem necessidade.

Características de Classe

Pontos de Vida: um samaritano começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas Simples, Usar Armas Marciais, Usar Escudos, Fortitude Maior, Vontade de Ferro, Foco em Perícia (Cura).

Habilidades de Classe

Canalizar Energia Positiva: você pode liberar uma onda de energia positiva que atinge todas as criaturas a até 9m de você.

Quando você canaliza energia positiva, pode curar criaturas vivas ou causar dano em mortos-vivos — faça a escolha no momento do uso. A quantidade de dano é igual a 1d8, mais 1d8 a cada dois níveis de samaritano seguintes. Criaturas que sofrem dano têm direito a um teste de Vontade (CD 10 +

metade do seu nível + modificador de Carisma) para reduzir esse dano à metade.

Usar esta habilidade é uma ação padrão. Ela pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma.

Código de Conduta: samaritanos não podem usar armas cortantes ou perfurantes e não podem lançar magias que causem dano direto. Um samaritano que viole seu código de conduta perde todas as habilidades de classe até que realize uma *penitência* (veja no Capítulo 8 de *Tormenta RPG*).

Divindade: você deve escolher uma divindade padroeira dentre Allihanna, Azgher, Hyninn, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Nimb, Oceano, Tanna-Toh, Tauron, Thyatis ou Valkaria e atuar como seu devoto. As divindades são descritas no Capítulo 6 de *Tormenta RPG*. Sua divindade determina quais talentos de poderes concedidos você pode ter.

Magias: você pode lançar magias. Suas regras são descritas no Capítulo 8 de *Tormenta RPG*.

Tipo e níveis de magia: você pode lançar magias divinas de nível 0 e 1º nível. A cada dois níveis seguintes, você pode lançar magias de um nível acima: no 3º nível você pode lançar magias de 2º nível, no 5º nível você pode lançar magias de 3º nível e assim por diante, até o 17º nível, quando você pode lançar magias de 9º nível.

Habilidade-chave: sua habilidade-chave para lançar magias é Sabedoria.

Magias conhecidas: você conhece 4 magias divinas de nível 0, e um número de magias divinas de 1º nível igual a 1 + seu modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, você aprende duas magias de qualquer nível que possa lançar.

Pontos de magia: você tem um número de pontos de magia igual a 1 + seu modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, você recebe 3 PM.

Preparação de magias: você precisa preparar suas magias com antecedência. A cada dia, deve passar uma hora rezando para sua divindade. Durante esse tempo, deve gastar seus PM com as magias que vai querer que estejam disponíveis durante o dia.

Cura Gentil: a bondade do samaritano reforça seu poder de cura. A partir do 2º nível, você soma seu bônus de Carisma aos pontos de vida restaurados por suas magias de cura. Por exemplo, um samaritano com Car 14 (mod. +2) lançando *curar ferimentos leves* irá curar 1d8+3 PV, em vez de 1d8+1.

Ordem de Paz (M): a partir do 3º nível, você pode lançar *imobilizar pessoa*, uma vez por dia, sem gastar PM. A CD para resistir é igual a 10 + metade do seu nível + modificador de Carisma. Caso você ou um de seus aliados cause dano letal a uma criatura afetada por esta habilidade, seu efeito termina imediatamente.

A partir do 8º nível, esta habilidade pode ser usada contra qualquer tipo de criatura. A partir do 18º nível, esta habilidade pode ser usada contra qualquer número de criaturas, desde que todas estejam dentro do alcance de 9m.

Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. A cada cinco níveis seguintes, você recebe um uso diário adicional.

Cura Instantânea: a partir do 5º nível, uma vez por dia, você pode lançar uma magia de cura como uma ação livre. A cada quatro níveis seguintes, você recebe um uso diário adicional desta habilidade.

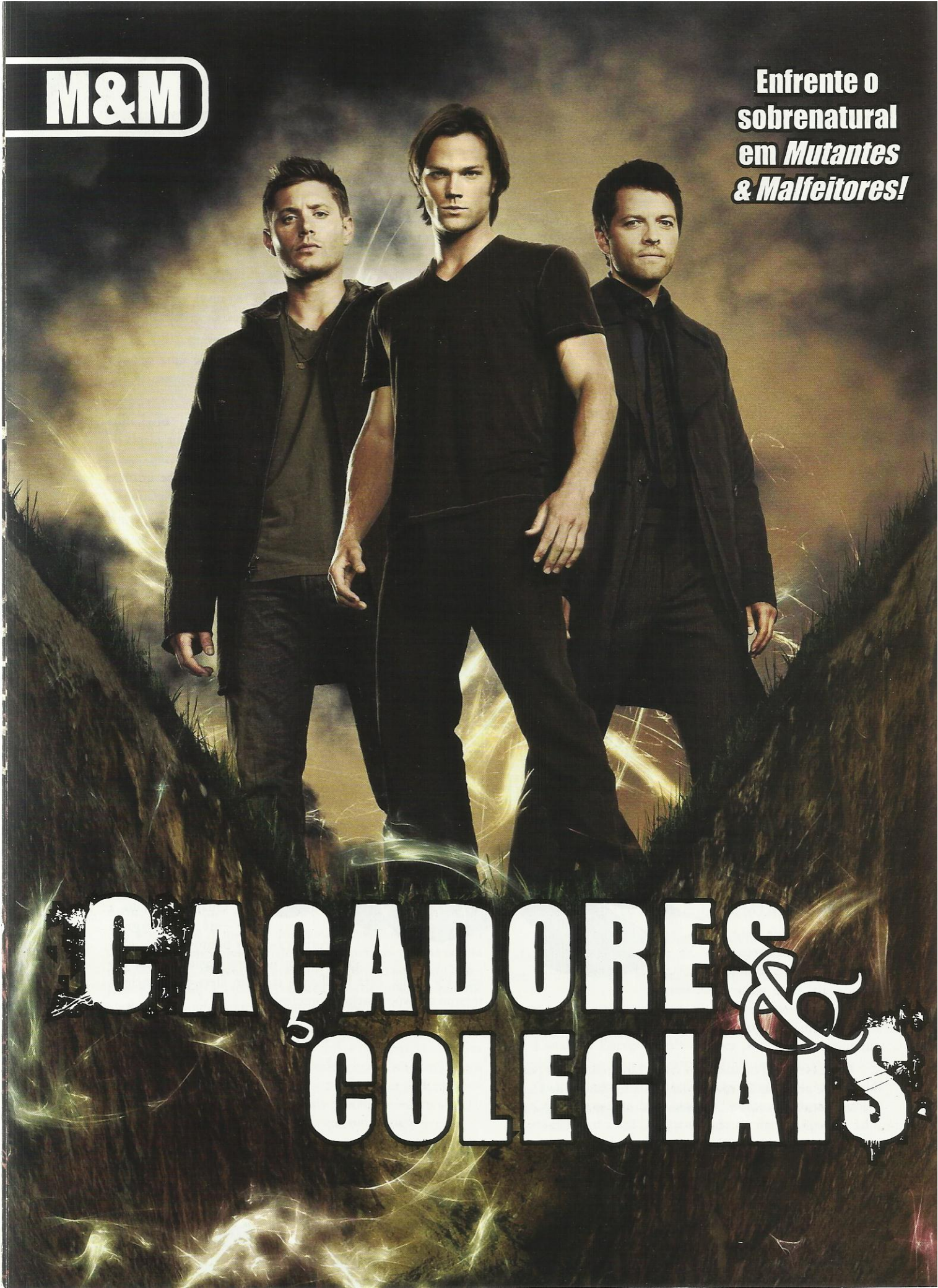
Cura sem Esforço: no 7º nível, você aprende a lançar magias de cura com o mínimo de esforço. Você pode lançar essas magias sem ficar desprevenido.

Aura de Vida: a partir do 12º nível, você emana uma aura de energia positiva. Qualquer aliado a até 3m que esteja com 0 ou menos PV ficará estável automaticamente. Esta habilidade também afeta você mesmo, e funciona mesmo que você esteja inconsciente.

Aura de Vida Aprimorada: a partir do 17º nível, a aura de energia positiva que o samaritano emana fica mais poderosa. Qualquer aliado a até 3m morrerá apenas caso seus pontos de vida cheguem a um número negativo igual aos seus PV totais. Esta habilidade também afeta-o, e funciona mesmo que você esteja inconsciente.

Lefou samaritano

GUILHERME DEI SVALDI sempre arranja mais sarna para se coçar


M&M
Enfrente o sobrenatural em Mutantes & Malfeitores!
CAÇADORES & COLEGIAIS

***Mutantes & Malfeitores* é um dos RPGs mais versáteis do Brasil e do mundo. Com ele, você pode jogar desde aventuras de super-heróis (como é a premissa básica do sistema) até campanhas de espionagem, fantasia, mangá e outros. O suplemento *O Livro da Magia* apresenta o lado místico de *M&M*, falando de magos e feiticeiros, além de oponentes sobrenaturais, reinos mágicos e coisas do gênero.**

Aqui vamos expandir *Mutantes & Malfeitores* e *O Livro da Magia*. Vamos falar de histórias de fantasia urbana e "terror teen", onde personagens estilosos combatem versões modernas de vampiros, lobisomens, demônios, alienígenas e coisas ainda mais estranhas. O território de séries como *Buffy: a Caça-Vampiros*, *Supernatural*, *Angel*, *Arquivo X* e *True Blood*.

Bem-vindo ao mundo dos caçadores de monstros.

Terror Pop

Pode ser difícil definir em uma palavra o clima e gênero destas séries de TV. Mas você sabe identificá-las, não? "Horror moderno" é vago demais, e pode se aplicar à maioria dos filmes, séries, animes e livros de terror (afinal, quantos livros do Stephen King passam-se fora da era atual?). Não estamos falando de *Sexta-feira 13* ou de *Deixa ela entrar*. Neste gênero, os heróis ativamente combatem e caçam as ameaças sobrenaturais, em vez de cair que nem moscas frente a elas. Também não estamos falando de histórias de zumbis, mesmo que sejam passadas na época atual e que, em muitas delas, os personagens combatam a ameaça morta-viva. Nosso gênero é menos apocalíptico e mais bem-humorado, menos concentrado em uma só criatura e mais preocupado com personagens coadjuvantes.

"Horror adolescente" também não se aplica. Afinal, embora várias séries do gênero tenham protagonistas adolescentes, muitas outras não seguem isso (*Arquivo X*, *Supernatural*).

Então vamos chamar isso de "fantasia urbana" (um gênero literário que se aproxima muito desse estilo) ou terror pop. E vamos examinar os elementos que compõem uma história de terror pop.

Prisma Moderno

Neste gênero, cada criatura mitológica ou sobrenatural tradicional ganha roupagem moderna. Você não vai encontrar apenas um vampiro soturno e solitário, que se esconde em sua mansão. É mais comum que os vampiros façam parte de uma gangue de motoqueiros ou que os demônios sejam traficantes de drogas (e almas).

Mas não fique preso aos clichês (vampiros donos de clubes noturnos, lobisomens ecoterroristas). Pense em uma criatura sobrenatural (talvez uma bem obscura, como um *selkie* ou mesmo algo do folclore brasileiro) e procure um estereótipo de pessoa real que pareça se encaixar com um ou mais aspectos do mito.

Por exemplo, imagine uma súcubo, um demônio em forma de mulher, que seduz os homens e força-os a cometer atrocidades. O clichê seria torná-la uma mulher fatal e poderosa, cruzando os bares da cidade e manipulando políticos e executivos. Mas e se a súcubo fosse uma líder de torcida, uma garota popular que tem todos os rapazes do colégio a seus pés? É claro que "líder de torcida sedutora e secretamente maligna" é um estereótipo, e garotas populares não são demônios disfarçados. Mas a graça aqui é justamente usar arquétipos conhecidos, ao mesmo tempo misturando-os um pouco.

Você também pode dar roupagem moderna a apenas alguns elementos clássicos dos mitos. Quem sabe um gênio que, em vez de uma lâmpada, está preso em um *glowstick* (um daqueles bastõezinhos brilhantes que as pessoas usam ou usavam em festas *rave*)? Que tal um demônio que compra sua alma não com um contrato escrito em sangue, mas através de um aplicativo para o seu celular ("com o app Total Happiness 2.0, você terá tudo que sempre sonhou! Apenas 99 centavos!")?

Universo Restrito

Muitas séries de TV usam universos restritos (um colégio, uma universidade, uma cidade pequena...) por simples contenção de custos. Uma vez que um cenário seja construído, pode ser reutilizado semana após semana, sem necessidade de criar algo novo constantemente. Mesmo assim, esses cenários tornam-se icônicos, e podem aparecer na sua campanha para um autêntico clima de terror pop.

Você pode basear sua campanha toda ao redor do cenário escolhido (seja o colégio, a universidade, a cidadezinha ou outro). É claro que precisará de uma desculpa para que tantas ameaças sobrenaturais se concentrem nesse lugar, mas também costumamos aceitar isso com facilidade. Em *Buffy*, logo descobrimos que "Sunnydale é a Boca do Inferno": a cidade foi construída sobre um portal que atrai criaturas e malucos de todos os tipos.

Outras séries, como *Arquivo X* e *Supernatural*, envolvem viagens constantes. Mas mesmo assim há um tema central (como o FBI) e uma restrição às viagens (digamos, apenas dentro dos EUA). Histórias que cruzam o globo de um canto a outro não são muito comuns neste gênero.

Humor e Cotidiano

Personagens em séries de terror pop quase nunca estão apenas envolvidos em seus casos. Mesmo que o mundo esteja desabando ao redor, encontram tempo para desfazer e reatar namoros, ir ao cinema e tentar entrar no time de futebol da escola. No último episódio de *Buffy*, enquanto preparavam-se para o confronto final, os personagens pararam para jogar RPG!

Portanto os personagens da sua campanha devem ter vidas fora das missões. Como regra geral, nenhum deles deve ser apenas um "caçador de monstros profissional" — ou, se for, deve ter uma personalidade marcante o suficiente para compensar por isso. E mesmo assim, rivalidades entre irmãos, relacionamentos e pequenas implicâncias devem aparecer com frequência. Talvez você possa incluir *um* personagem frio, concentrado e extremamente profissional, como um contraste interessante. Em *Arquivo X*, Dana Scully era apresentada (pelo menos de início) como uma pessoa altamente eficiente e que desprezava todas as distrações. Os fãs contavam nos dedos as ocasiões em que ela sorria! Contudo, seu parceiro Fox Mulder era cheio de pequenas manias e esquisitices (tendo sido talvez o primeiro herói assumidamente nerd das grandes séries de TV).

Junto com isso vem o bom humor. Você não precisa incluir piadinhas e cenas pastelão em cada aventura, mas os jogadores devem estar abertos a gozações e tiradas. Em *True Blood*, a protagonista Sookie Stackhouse debocha do jeitão sério e dramático de seu namorado vampiro. Em *Buffy*, o vilão Spike "dubla" seu rival Angel, dizendo que o vampirão tem seu próprio Batmóvel!

Salada de Arquétipos

Na vida real, procuramos ficar próximos de pessoas com gostos parecidos com os nossos. Contudo, nas séries de terror pop, vale a máxima de que os opostos se atraem. E os opostos são extremos!

Seja pelo motivo que for (provavelmente porque são os únicos que conhecem e podem combater a ameaça sobrenatural), os personagens dessas séries se unem, sem preocupação com suas diferenças (exceto por implicâncias e alfinetadas ocasionais). E eles são representantes típicos de estereótipos da sociedade: a garota bonita, rica e popular. O nerd desastrado. O teórico de conspiração que acredita em qualquer coisa. O CDF estudioso. O grandão bobo e bonzinho.

Não deixe que dois personagens sejam muito parecidos. Faça com que cada um abrace um arquétipo e leve-o às últimas consequências. A líder de torcida preocupa-se com a hora no salão de beleza enquanto foge de demônios. O nerd protege seus gibis antes de sua própria vida. Divirta-se! Muita coisa aqui tem um tom descontraído.

Personagens Desequilibrados

Falando em arquétipos, é bom lembrar que eles *não* são equilibrados. Em *Buffy*, a protagonista é muito mais poderosa que seus amigos — mas isso não significa que eles são inúteis! A "patricinha" que é uma negação em combate pode aparecer dirigindo seu carrão na hora certa. O nerd desastrado pode ter lido um livro que explica a única fraqueza do monstro aparentemente indestrutível. Os arquétipos mais fracos (todos que não o Slayer e o Monstro Protetor) compensam a falta de poder bruto com inventividade e a boa e velha sorte.

Para simular essa estrutura, o mestre pode usar a seguinte regra: personagens de nível de poder maior começam *sem* pontos heroicos, enquanto que personagens de nível de poder menor começam com um ponto heroico *a mais* para cada NP que tiverem *a menos*. Por exemplo, em um grupo com um Slayer (NP 8) e um Caçador (NP 6), o Slayer começa sem pontos heroicos, enquanto o Caçador começa com dois pontos heroicos extras. Como os desafios são equilibrados para os personagens mais fortes, os mais fracos vão precisar desse "incentivo" para sobreviver.

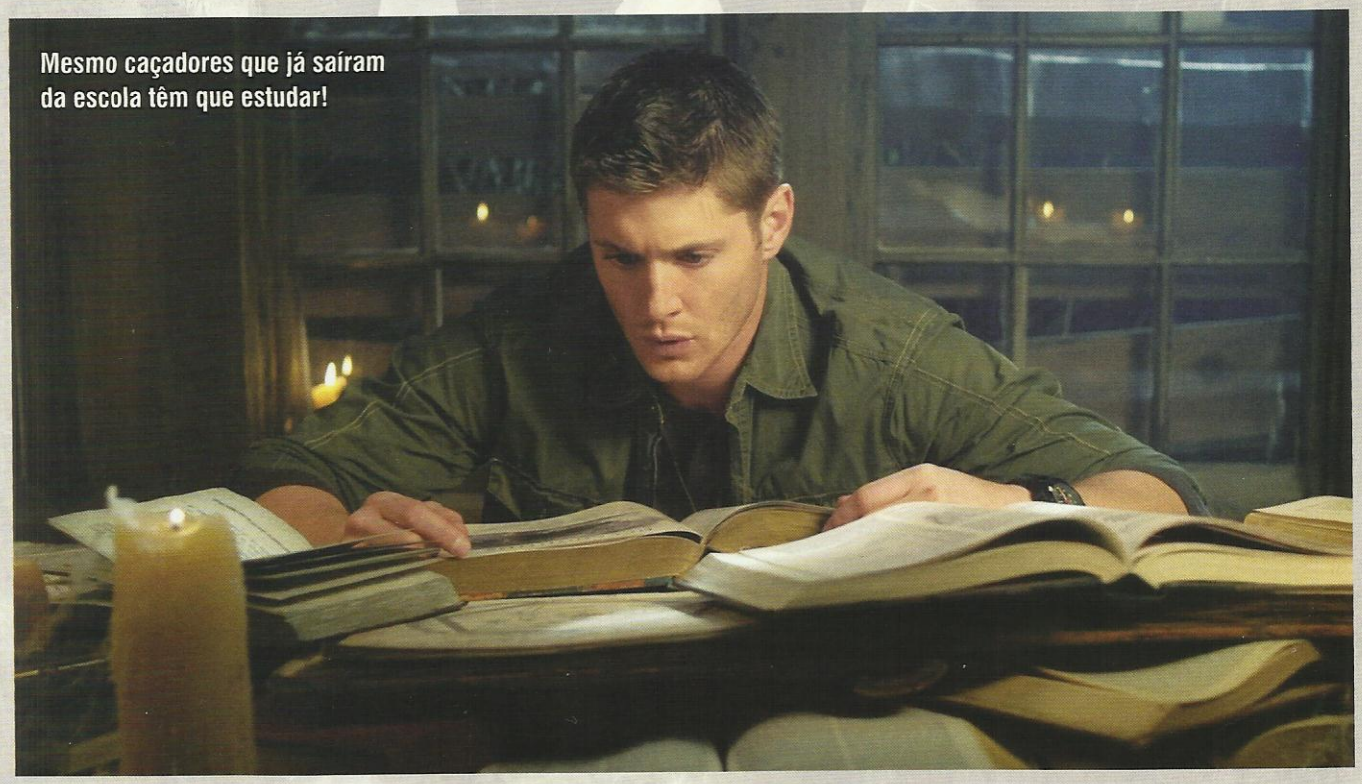
Os Monstros

Para manter o clima, o mestre deve fazer com que cada criatura sobrenatural só possa ser morta de uma maneira. Fraquezas comuns incluem estacas para vampiros, balas de prata para lobisomens e sal para fantasmas, mas outras mais exóticas existem, e uma pesquisa na internet por folclore ou lendas urbanas irá fornecer diversas ideias. Em termos de regras, quando for fazer a ficha de um monstro, coloque um poder como Imunidade, Intangibilidade, Proteção (Impenetrável) ou Regeneração com muitas graduações, mas também uma desvantagem como Perda de Poder ou Vulnerabilidade.

Muitas vezes, grande parte da aventura envolve justamente descobrir a fraqueza de uma criatura. Para simular essa pesquisa, o mestre pode exigir um teste estendido de Conhecimento (veja o *Manual do Malfeitor*), sendo que as pistas que os personagens descobrirem ao longo da história podem fornecer bônus nos testes. Isso força os personagens a investigar (visitando bibliotecas, interrogando vítimas ou analisando as cenas dos "crimes" cometidos pela criatura) antes de partir para o combate final.

O Elenco

A seguir estão arquétipos típicos de séries de terror pop, com fichas e dicas de interpretação.



Mesmo caçadores que já saíram da escola têm que estudar!

Caçador

"Vampiros, lobisomens, demônios... Tudo bem. Mas minhocas humanas de outra dimensão? Essa eu nunca vi!"

CAÇADOR					NÍVEL DE PODER 6
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+2	+4	+1	+2	0
16	14	18	12	14	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+6	+9	+4	+5

Perícias: Blefar +8, Conhecimento (arcano) +9, Dirigir +10, Furtividade +10, Notar +10, Obter Informação +8, Procurar +9.

Feitos: Ataque Furtivo, Ataque Poderoso, Benefício (identidade alternativa), Desafio (finta rápida), Durão, Equipamento 8, Iniciativa Aprimorada, Oponente Favorito (escolha uma criatura sobrenatural), Sem Medo, Sorte, Sorte de Principiante.

Equipamento: carro grande com compartimento escondido, espingarda de cano serrado com munição normal e de sal (contra fantasmas), estaca (contra vampiros), faca, jaqueta de couro, lanterna, pistola pesada com munição normal e de prata (contra lobisomens).

Combate: desarmado (ataque +6, dano +3), espingarda de cano serrado (ataque +6, dano +6, alcance 3m), estaca (ataque +6, dano +4), faca (ataque +6, dano +4, crítico 19), pistola pesada (ataque +6, dano +4, alcance 12m), Defesa 16, Iniciativa +6.

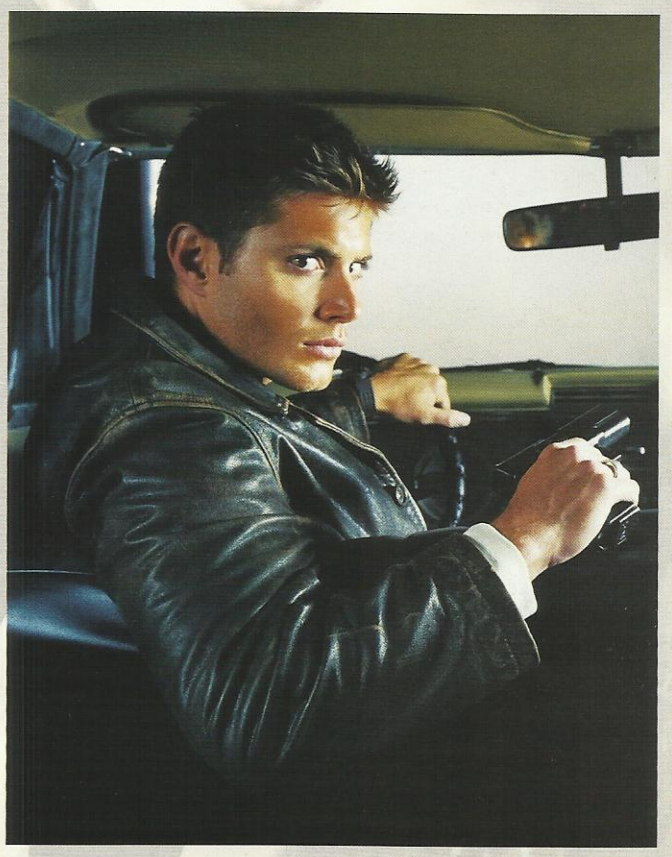
Habilidades 24 + Salvamentos 10 + Perícias 14 + Feitos 18 + Combate 24 = 90 PP.

O arquétipo mais comum. Você é uma pessoa normal que ficou sabendo da existência de criaturas sobrenaturais, e não pode mais ignorar isso. Talvez um parente seu tenha sido morto por um monstro e agora você quer vingança, ou talvez você simplesmente estivesse no lugar errado na hora errada. De qualquer maneira, você foi tragado pela luta, e não tenta escapar.

Sua falta de poderes é compensada por treinamento, determinação e inventividade. Talvez o slayer e o monstro protetor ataquem o chupacabra assassino com um grito de guerra, mas você tenta enganá-lo, dizendo que seus cadarços estão desamarrados. Contudo, você não é um bobalhão incompetente. Apenas sabe que não pode contar com poderes especiais, apenas consigo mesmo e seus amigos.

Por falar nisso, você é *extremamente* leal a seus amigos. Sem eles, você não é ninguém. Quando seus amigos estão em perigo você deixa toda a cautela de lado, pega todas as armas à sua disposição e parte em uma missão onde vai vencer ou morrer. Justamente por você ser um tipo bem-humorado, essa seriedade súbita tem grande impacto.

Equipamentos são de grande importância para você. Entretanto, você não depende de exclusivamente de armas de fogo, pois elas não são muito úteis contra criaturas sobrenaturais. Em vez disso, você usa estacas, espadas, bestas e outras armas arcaicas. Estas armas são mais úteis contra os monstros que você enfrenta — e também mais estilosas, fazendo você parecer um verdadeiro caçador do sobrenatural, não um bandido qualquer.



Exemplos: Dean Winchester (de *Supernatural*), Xander Harris (de *Buffy*), Charles Gunn (de *Angel*), Jason Stackhouse (de *True Blood*).

Nota sobre a ficha

Você é um caçador versátil, que vive na estrada, sempre em busca de criaturas sobrenaturais. Você possui diversas armas voltadas a sobrepujar as fraquezas dos mais variados monstros. Sua espingarda e sua pistola, por exemplo, possuem o feito Poder Alternativo para um tipo de munição adicional — sal no caso da espingarda e prata no caso da pistola. Você é um bom guerreiro, mas antes de tudo é um *caçador* — lembre-se de atacar os monstros quando eles estiverem com a guarda baixa.

Slayer

"Esse pessoal está mesmo assustado. Acho que nunca viram um apocalipse antes!"

SLAYER					NÍVEL DE PODER 8
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+6	+7	+6	+0	+1	+1
10/22	12/24	10/22	10	12	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+6	+12	+13	+3

Perícias: Acrobacia +19, Conhecimento (arcano) +5, Furtividade +15, Notar +9.

Feitos: Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Blefe Acrobático, Desafio (finta rápida), Equipamento 3, Iniciativa Aprimorada, Sem Medo, Tomar a Iniciativa.
Equipamento: besta, estaca, machado.

Poderes:
Constituição Aumentada 12
Destreza Aumentada 12
Força Aumentada 12
Regeneração 10 (bônus de recuperação 3, taxa de recuperação machucado 2 [um por ação padrão], ferido 3 [um por minuto] desabilitado 2 [um por hora])
Super-Sentidos 1 (sentido de perigo)
Super-Sentidos 4 (precognição; Incontrolável)

Combate: desarmado (ataque +6, dano +6), besta (ataque +6, dano +3, crítico 19, alcance 9m), estaca (ataque +6, dano +7), machado (ataque +6, dano +10), Defesa 20, Iniciativa +6.

Habilidades 6 + Salvamentos 14 + Perícias 8 + Feitos 11 + Poderes 49 + Combate 32 = 120 PP.

Muitas vezes, o nome deste arquétipo é traduzido como "caçador" — mas o slayer é diferente.

Você é O Escolhido, detentor de algum poder sobrenatural ou guardião de um artefato místico, com a incumbência de destruir criaturas malignas e proteger a Terra. Sua vida não é realmente sua; você não pode simplesmente abandonar tudo e dedicar-se a uma carreira, um relacionamento ou uma existência comum. Se você tentar fazer isso, algum grande poder do bem virá arrastá-lo de volta ao dever, ou então o mundo será tomado pelas forças das trevas. Você está na luta até o fim, voluntariamente ou contra a sua vontade.

Você se sente solitário. Enquanto o caçador é um arquétipo comum, você é único. Talvez exista um pequeno grupo como você, mas a sensação de isolamento é constante. Ninguém exceto outros slayers entende realmente o que é ser responsável pela segurança mística de um planeta. Quando você está triste e seu namorado pergunta o que houve, você tem que mentir, pois ele não pode saber que você acabou de matar um velho amigo, porque ele havia sido possuído por um demônio.

Você é o mais próximo de um verdadeiro super-herói que existe no gênero terror pop. Você provavelmente tem uma espécie de identidade secreta (embora não use um uniforme) e um título pomposo ("a Caçadora", "o Iluminado", etc.). É muito comum que você tenha sonhos proféticos ou visões enigmáticas sobre seus inimigos.

Você pode estar bem acima do nível de poder da campanha, ou talvez seja o único com acesso a super-poderes de verdade.

Exemplos: Buffy Summers (de *Buffy*), Sam Winchester (de *Supernatural*).

Mentor

"Se você tivesse estudado os livros que indiquei, saberia que este tipo de demônio teme rosas brancas."

MENTOR					NÍVEL DE PODER 6
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+0	+1	+3	+4	+1
12	10	12	16	18	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+1	+4	+2	+9

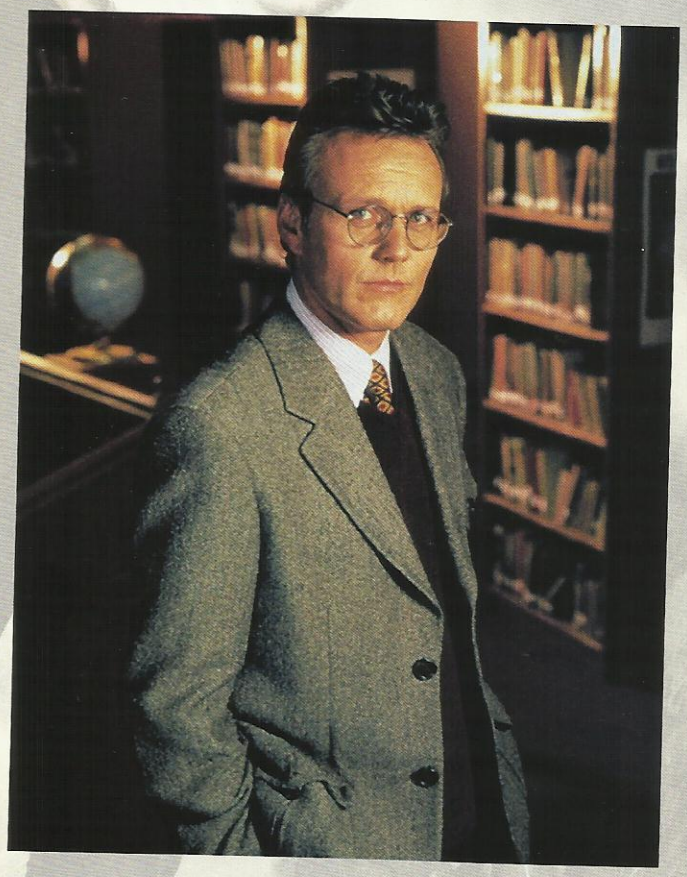
Perícias: Concentração +12, Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (história) +11, Conhecimento (teologia) +11, Diplomacia +9, Dirigir +4, Intuir Intenção +12, Obter Informação +9, Procurar +13, Profissão (bibliotecário) +10.

Feitos: Ataque Acurado, Avaliação, Bem-Informado, Bloquear Aprimorado, Equipamento 5, Especialização em Ataque (espada) 2, Inspirar, Liderança, Plano Genial, Ritualista, Trabalho em Equipe.

Equipamento: besta, casa (*tamanho:* Grande; *Resistência:* 5; *adicionais:* biblioteca), carro compacto, espada, estaca.

Combate: desarmado (ataque +4, dano +1), besta (ataque +4, dano +3, crítico 19, alcance 9m), espada (ataque +8, dano +4, crítico 19), estaca (ataque +6, dano +2), Defesa 18, Iniciativa +0.

Habilidades 20 + Salvamentos 10 + Perícias 20 + Feitos 16 + Combate 24 = 90 PP.



Você é mais velho que os outros personagens. Talvez seja um professor ou bibliotecário quando todos os outros são estudantes, ou talvez seja um caçador veterano, que pode transmitir seus anos de experiência aos novatos. Seja como for, seu papel não é mais lutar na linha de frente, mas fornecer apoio e conhecimento aos que estão na guerra.

Talvez você, assim como o slayer, tenha uma espécie de dever sagrado ou faça parte de uma instituição que encarrega-o de seu trabalho. Ao contrário dos demais, você conta com o apoio dessa instituição, e tem contatos mais abrangentes do que o pátio da escola.

Seu principal trunfo é o que você sabe. Você já viu de tudo — seja em livros, seja ao vivo — e nada é capaz de surpreendê-lo. Você está preparado para o pior, e isso deixa-o em pé de igualdade com os outros, mesmo que você não disponha da mesma força física. Você também é a voz da razão. Não está envolvido nos pequenos dramas de namoros e ciúmes. Pode apenas oferecer conselhos (que quase sempre são ignorados) quando os outros preocupam-se com essas bobagens.

Muitas vezes, você é visto como alívio cômico ou alvo de gozações — em parte, justamente, porque é razoável e sensato. Você se veste de forma antiquada e não entende as gírias dos jovens. Contudo, é muito comum que mais tarde você revele algum passado sombrio ou muito impressionante. Hoje em dia você pode ser um pacato curador de museu, mas em sua juventude, foi um motoqueiro rebelde que caçava lobisomens com uma espingarda calibre .12 e balas de prata!

Exemplos: Rupert Giles (de *Buffy*), Bobby Singer (de *Supernatural*).

Nota sobre a ficha

Você é um personagem de "suporte", com feitos como Inspirar e Liderança. Você usa Plano Genial antes da ação começar, e uma vez que ela comece, usa Ataque Acurado com Trabalho em Equipe para auxiliar os caçadores ou slayers. Quando tudo mais falha, você vai para a linha de frente — e normalmente surpreende quem acha que você é um "velhinho indefeso"! Por fim, você pode usar seu vasto conhecimento para realizar rituais mágicos, embora não tenha o poder bruto da bruxa.

Nerd Empolgado

"Não confie em ninguém!"

NERD EMPOLGADO					NÍVEL DE PODER 6
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+2	+0	+5	+2	–1
10	14	10	20	14	8

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+0	+2	+7	+7

Perícias: Blefar +7, Computadores +15, Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (cultura popular) +15, Conhecimento (história) +13, Conhecimento (tecnologia) +15, Desarmar Dispositivo +13, Furtividade +10, Ofício (eletrônica) +15, Ofício (mecânica) +13, Ofício (química) +13, Procurar +13.

Feitos: Avaliação, Distrair, Equipamento 6, Esforço Supremo (Conhecimento [cultura popular]), Faz-Tudo, Ferramentas Improvisadas, Inventor, Memória Eidética, Plano Genial.
Equipamento: besta, estaca, gravador de vídeo, kit de computação, kit de eletrônica, laptop, lanterna, receptor GPS, taser.

Combate: desarmado (ataque +5, dano +0), besta (ataque +5, dano +3, crítico 19, alcance 9m), taser (ataque +5, Atordoar 7), Defesa 16, Iniciativa +2.

Habilidades 16 + Salvamentos 12 + Perícias 26 + Feitos 14 + Combate 22 = 90 PP.

Você sempre gostou de "coisas estranhas". Vampiros. Demônios. Alienígenas. Teorias de conspiração. Tornou-se um verdadeiro especialista no assunto, colecionando todo tipo de material que chegava a suas mãos. Afinal, você sempre foi um nerd — mas, em vez de ficar obcecado por filmes, séries, gibis ou RPG, suas manias eram mais "sombrias".

Quando o mundo sobrenatural veio bater à sua porta (ou você achou-o, após tanto perseguir), você não ficou com medo — foi o dia mais feliz de sua vida! Agora todo o conhecimento que as outras pessoas julgavam inútil serve para salvar as vidas delas. Agora eles não tiram mais sarro da sua cara.

Quer dizer, tiram, de vez em quando. Sendo bem franco, o tempo todo. Mas não importa, porque você faz parte da turma.

Você pode ser bem-humorado ou sério, mas sua participação na campanha quase sempre será cômica. Você conhece bastante sobre todos os assuntos que aparecem no jogo, mas deve escolher um assunto sobre o qual saberá *tudo*. Nesse campo, você é o maior especialista. Você pode realmente se ver em perigo o tempo todo — ninguém disse que, apenas por ser um nerd, você não era alvo dos vilões. Muitas vezes o governo vai atrás de você, porque sabe demais e por crimes de computador. Os seres sobrenaturais também não gostam que você ande por aí revelando seus segredos.

Mas você não recua. Mesmo que quisesse, sua obsessão é muito forte, e você logo voltaria à sua verdadeira vocação.

Exemplos: os Ghostfacers (de *Supernatural*), os Pistoleiros Solitários (de *Arquivo X*), Jonathan Levinson (de *Buffy*).

Bruxa

"A Mãe Terra nos ama! Então não fo¢⊕ comigo, sacou?"

BRUXA					NÍVEL DE PODER 6
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+2	+1	+3	+4	+2
10	14	12	16	18	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+1	+3	+5	+11

Perícias: Blefar +10, Concentração +14, Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (teologia e filosofia) +13, Intimidar +10, Lidar com Animais +8, Procurar +11.

Feitos: Equipamento 2, Empatia com Animais, Presença Aterradora 5, Ritualista, Transe.

Poderes:
Magia 6 (Poder Alternativo 5; Cansativo; feitiços: Atordoar, Camuflagem, Controle Emocional, Comunicação, Controle Ambiental e Sufocar)
Super-Sentidos 2 (percepção mágica, radial)

Combate: desarmado (ataque +3, dano +3), besta (ataque +3, dano +3, crítico 19, alcance 9m), estaca (ataque +3, dano +4), Defesa 16, Iniciativa +2.

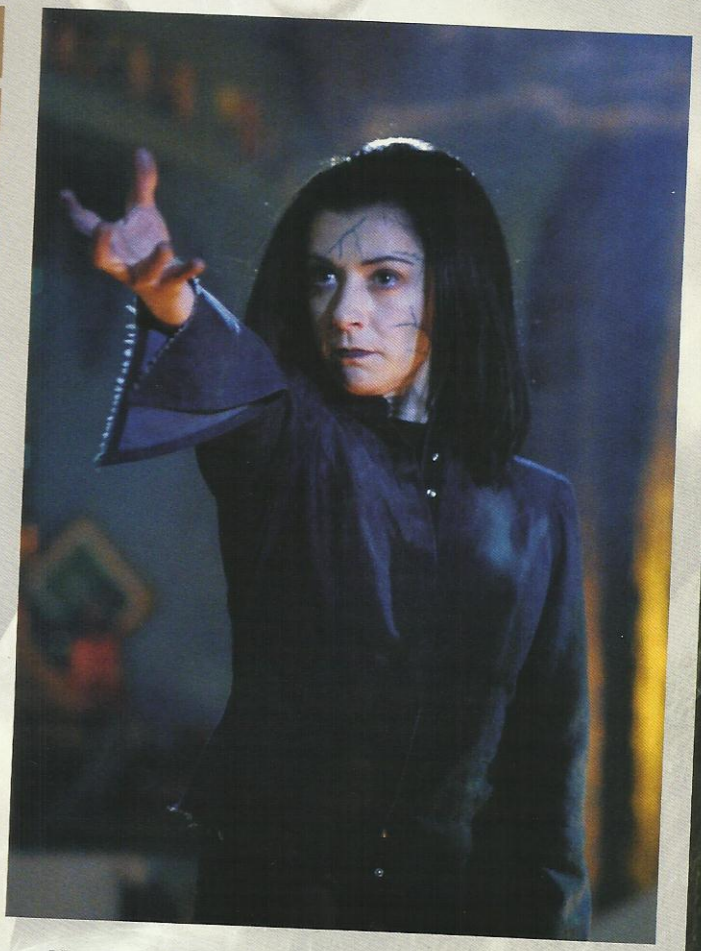
Desvantagens: Perda de Poder (Magia, quando incapaz de falar ou gesticular) –2 pontos.

Habilidades 24 + Salvamentos 12 + Perícias 15 + Feitos 10 + Poderes 13 + Combate 18 – Desvantagens 2 = 90 PP.

Você sempre se sentiu isolada, diferente das outras pessoas. Talvez você fosse uma CDF que só pensava nos estudos. Talvez fosse uma hippie que só queria estar perto da natureza. Talvez uma gótica que não tivesse paciência para as brincadeirinhas alegres dos outros. De qualquer forma, um dia você conheceu as antigas tradições pagãs de magia, e tudo passou a fazer sentido.

A bruxa é um arquétipo muito ligado ao universo feminino, então é quase certo que você seja mulher. Existem magos homens, mas são diferentes. Você realiza rituais e recita fórmulas, mas é tudo mais solto, mais leve, procurando entrar em contato com o espírito do planeta e as energias que unem todas as pessoas. Por isso mesmo, encaixa-se melhor com o terror pop.

Você pode usar ferramentas tradicionais como caldeirões, velas e pentagramas, ou outras modernas, como computadores e celulares. De qualquer forma, é quase certo que você insira elementos modernos em seus rituais. Você não costuma usar as vestes tradicionais da bruxaria, prefere uma boa camiseta e uma calça jeans — e a Deusa não parece dar bola.



Você costuma ficar *muito* irritada quando alguém faz comentários machistas. Usar a palavra "bruxa" como xingamento, então, pode valer uma transformação em sapo! Você sabe que ligar bruxas a vassouras e instrumentos de culinária é uma tentativa do patriarcado de abafar a ascensão do poder feminino. Então você não tolera que esses estereótipos se perpetuem! Girl power!

Exemplos: Willow Rosenberg e Jenny Calendar (de *Buffy*), Ruby e Pamela Barnes (de *Supernatural*).

Nota sobre a ficha

Além do slayer e do monstro protetor, você é o único que tem poderes reais. Entretanto, sua magia não é como aquela de histórias de fantasia, e cobra seu preço. Devido à falha Cansativo, você será capaz de lançar poucos feitiços por vez — por isso pense duas vezes antes de sair enfeitiçando todos os rapazes da escola...

Agente do Governo

"O bureau está tentando abafar o caso!"

AGENTE DO GOVERNO					NÍVEL DE PODER 6
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+2	+2	+3	+2	+2
12	14	14	16	14	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+6	+6	+7	+7

Perícias: Blefar +10, Conhecimento (arcano) +7, Conhecimento (ciências comportamentais) +7, Conhecimento (educação cívica) +11, Conhecimento (manha) +7, Desarmar Dispositivo +9, Dirigir +6, Escalar +5, Furtividade +8, Intimidar +6, Intuir Intenção +12, Investigar +11, Notar +10, Obter Informação +10, Procurar +11, Profissão (agente) +8.

Feitos: Bem-Informado, Benefício (autorização de segurança), Contatos, Equipamento 4, Foco em Ataque (à distância) 2, Foco em Esquiva 2, Rolamento Defensivo, Tiro Preciso.
Equipamento: algemas, celular, colete oculto, kit do investigador, lanterna, pistola de apoio, pistola pesada.

Combate: desarmado (ataque +4, dano +1), pistola de apoio (ataque +6, dano +2, alcance 6m), pistola pesada (ataque +6, dano +4, alcance 12m), Defesa 16, Iniciativa +6.

Habilidades 22 + Salvamentos 14 + Perícias 25 + Feitos 13 + Combate 16 = 90 PP.

Você, ao contrário dos outros, não é uma pessoa comum. Você sempre destacou-se nos estudos e nos esportes e, quando teve oportunidade, passou nas duras provas para ingressar em uma agência governamental. Você pode fazer parte do FBI, da CIA, da Homeland Security ou de qualquer outra agência, mas uma coisa é constante: você lida com assuntos sobrenaturais.

Talvez exista uma divisão secreta ou quase secreta da agência, designada para investigar fenômenos inexplicáveis. Ou talvez você seja um cruzado pela verdade, forçando a investigação desses assuntos que seriam varridos para baixo do tapete. Você não costuma ser muito bem visto, não importa sua competência — afinal, as mentiras são muito convenientes para os altos escalões do governo, e você as expõe. Além dos inimigos sobrenaturais, você tem de lidar com burocracias e conspirações internas. Você vê inimigos em toda parte — mas ainda podem existir muitos outros, que você não consegue enxergar!

Em geral, você viaja pelo país, investigando os casos designados. Contudo, você também pode estar fixo em um local conhecido por grande atividade sobrenatural — neste caso, provavelmente estará incógnito, sob disfarce, fingindo ser um cidadão comum. Como alternativa, você pode não ser um agente, mas um soldado de uma divisão do exército dedicada a combater ameaças místicas.

Exemplos: Fox Mulder e Dana Scully (de *Arquivo X*), Riley Finn (de *Buffy*), Victor Henricksen (de *Supernatural*).

Nota sobre a ficha

Você é um investigador, não um comando ou outro tipo de agente voltado para operações militares. Isso não significa que você não saiba se virar em uma situação de combate. Entretanto, se os monstros estiverem muito agressivos, considere usar pontos de poder para bônus de ataque, ou feitos como Crítico Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido, etc.

Monstro Protetor

"Não toque nela, seu maldito!"

MONSTRO PROTETOR					NÍVEL DE PODER 8
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+6	+4	—	+1	+1	+2
14/22	12/18	—	12	13	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+10	—	+10	+4

Perícias: Blefar +6, Cavalgar +8, Conhecimento (arcano) +5, Conhecimento (história) +5, Escalar +10, Furtividade +12, Intimidar +14, Notar +9, Sobrevivência +5.

Feitos: Agarrar Aprimorado, Agarrar Instantâneo, Ataque Poderoso, Ataque Imprudente, Desafio (desmoralizar rápido), Duro de Matar, Equipamento 2, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 3, Presença Aterradora 5, Sem Medo.
Equipamento: espada, estaca.

Poderes:
Destreza Aumentada 6
Drenar Constituição 2
Força Aumentada 6
Imunidade 30 (efeitos de Fortitude)
Proteção 10
Regeneração 12 (bônus de recuperação 5, taxa de recuperação machucado 2 [um por ação padrão], ferido 3 [um por minuto] desabilitado 2 [um por hora])
Super-Sentidos 5 (faro, rastrear, ultra-audição, visão no escuro)

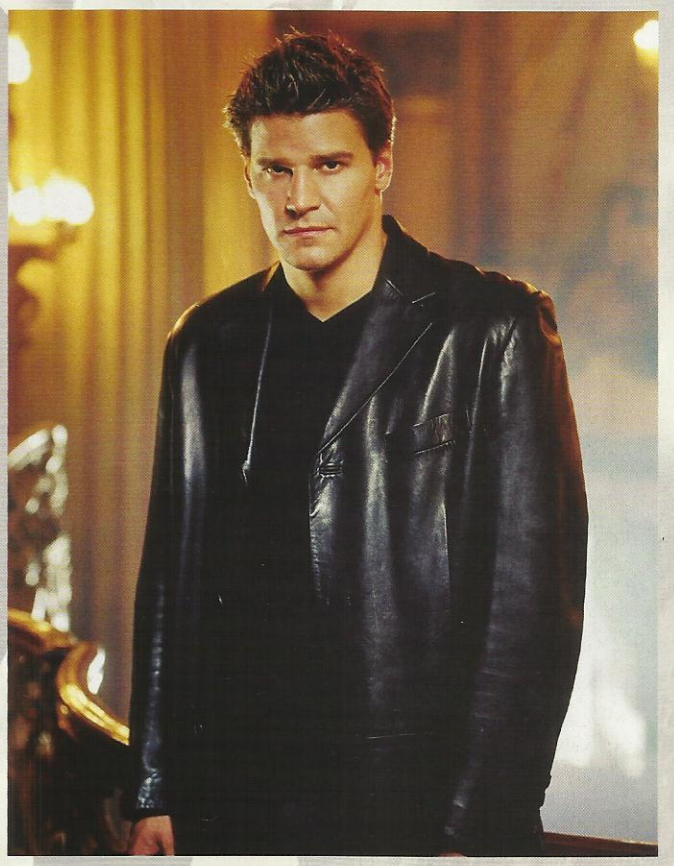
Combate: desarmado (ataque +7, dano +6), espada (ataque +7, dano +9, crítico 19), estaca (ataque +7, dano +7), Defesa 16, Iniciativa +4.

Desvantagens: Fraqueza (dreno cumulativo de –1 em todos os valores de habilidade por dia sem beber sangue) –2, Fraqueza (destruído após 10 rodadas de exposição à luz do sol) –8, Vulnerabilidade (50% a mais de dano de estacas, bestas e armas similares) –2,

Habilidades 5 + Salvamentos 6 + Perícias 13 + Feitos 17 + Poderes 71 + Combate 20 – Desvantagens 12 = 120 PP.

Você deveria ter coisas melhores para se preocupar. Você é um vampiro, lobisomem, anjo ou demônio muito antigo e poderoso. Você já viu (ou provocou) a queda de civilizações, já lutou em batalhas históricas, já teve como amantes algumas das mais belas mulheres do mundo. Mas um dia você resolveu passar por esta cidadezinha, e então conheceu uma garota absolutamente comum, e apaixonou-se.

Você pode ter deitado com beldades lendárias, mas alguma coisa nessa nova garota fez você rever suas prioridades completamente. Trocou os salões luxuosos por uma comunidade suburbana, e as belas princesas por uma colegial. Talvez ela seja a slayer, e você esteja determinado a ajudá-la. Ou talvez ela simplesmente seja uma pessoa tão comum e doce que estar ao seu lado é um alívio após os séculos de intrigas e lutas. É claro que, estando ao lado dela, você atrai todo esse universo para sua amada.



Seria mais fácil se vocês dois se separassem — ela ficaria mais segura — e vocês tentam isso mais ou menos uma vez por temporada. Mas, no final, o amor é mais forte, e você acaba voltando. Aliás, essa garota pode ser uma adolescente, e você pode ter idade para ser seu avô (ou bisavô, ou tatatatatatataravô), mas ninguém acha o relacionamento de vocês estranho. Afinal, você pode ter 250 anos, mas com um corpinho de 25.

Sua vida hoje em dia é dedicada a proteger sua amada. Você é sério, circunspecto e deprimido em meio aos gozadores. Você é adulto em meio aos adolescentes. O único que quase poderia compreendê-lo é o Mentor, mas vocês não se bicam muito. Provavelmente porque o Mentor é uma figura paterna — e, se você começasse a ser visto como um pai, o público estranharia seu namoro com a jovenzinha...

Exemplos: Angel (de *Buffy*), Bill Compton (de *True Blood*).

LEONEL CALDELA sabe que a verdade está lá fora
GUILHERME DEI SVALDI acha que assustador mesmo é Fringe

Kult

Fundo do Baú

Quando a morte era o menor de seus problemas

Você está cansado de saber que os anos 90 foram cheios de RPGs sobre anjos, demônios e criaturas sobrenaturais. Sim, se você queria interpretar personagens vestidos de preto e encontrar NPCs que eram mortos-vivos, deuses esquecidos ou o Coisa-Ruim em pessoa, aquela era uma boa década...

Então por que, no meio de tantos jogos, destacar justamente *Kult*?

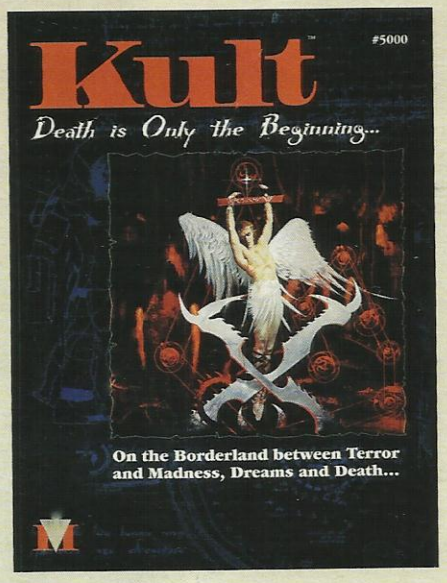
Porque *Kult* era diferente. Ia um pouquiiinho mais longe que quase tudo que existia na época.

Lançado nos EUA em 1993, *Kult* originou-se na Suécia, em 1991. Embora a versão americana seja mais conhecida (alguém no seu grupo sabe ler em sueco?), *Kult* sempre manteve um jeitão de "RPG europeu" (bem mais pesado que a média dos cenários americanos). E, apesar de ser fruto dos anos 90, o livro e seus temas têm uma cara típica do final dos anos 80 — com forte influência da cultura gótica e da música da época.

Mas chega de enrolação. Afinal, o que era esse tal *Kult*?

Imagine que, um dia, você foi um deus. Por falar nisso, eu também. Na verdade, todos nós fomos deuses, e não estou falando de sermos filhos de Poseidon ou coisa assim. Segundo a cosmologia de *Kult*, a humanidade surgiu com poderes ilimitados. Vivíamos em uma cidade chamada Metrópolis (nada a ver com o Super-Homem), uma espécie de paraíso atemporal, um misto de todas as cidades que já existiram ou que ainda existirão. Mas um ser chamado Demiurgo, que ninguém conhece, prendeu todos nós no que chamamos de "realidade". O mundo físico é uma mentira — na verdade, "a Mentira", segundo a terminologia do cenário. Todas as nossas limitações (corpos físicos, leis da natureza, sentidos, o próprio conceito de morte) são parte da Mentira e da ilusão criada pelo Demiurgo para nos aprisionar. Por que ele fez isso? Ninguém sabe. Talvez por medo de nós. Talvez por ciúme ou desejo de poder. Talvez ele tenha nos criado e nós tenhamos saído de seu controle. O fato é que agora estamos presos neste mundo onde envelhecemos e morremos, e temos que aguentar chatices como a lei da gravidade ou a passagem do tempo.

Mas o Demiurgo sumiu. E a Mentira está se esfacelando.



Então entram os personagens jogadores.

Os personagens de *Kult* eram pessoas que percebiam que a realidade não é o que parece. No passado, a ilusão era mantida com perfeição, mas, após o desaparecimento do deus carcereiro, alguns de nós estão conseguindo enxergar a realidade. E não pense que esse papo de "somos deuses" significa que a realidade é bonitinha. Talvez por influência do Demiurgo, o universo real é feio, sujo e sangrento. O que pode parecer uma simples lanchonete na realidade é um abatedouro onde pessoas são engordadas e depois assassinadas e devoradas. Metrópolis é um lugar cheio de correntes enferrujadas, anzóis e lâminas. Descrições de torturas, mutilações e assassinatos, muitas vezes com componentes sexuais, não faltavam no livro básico. Se você viu algum filme da série *Hellraiser*, imagine algo parecido.

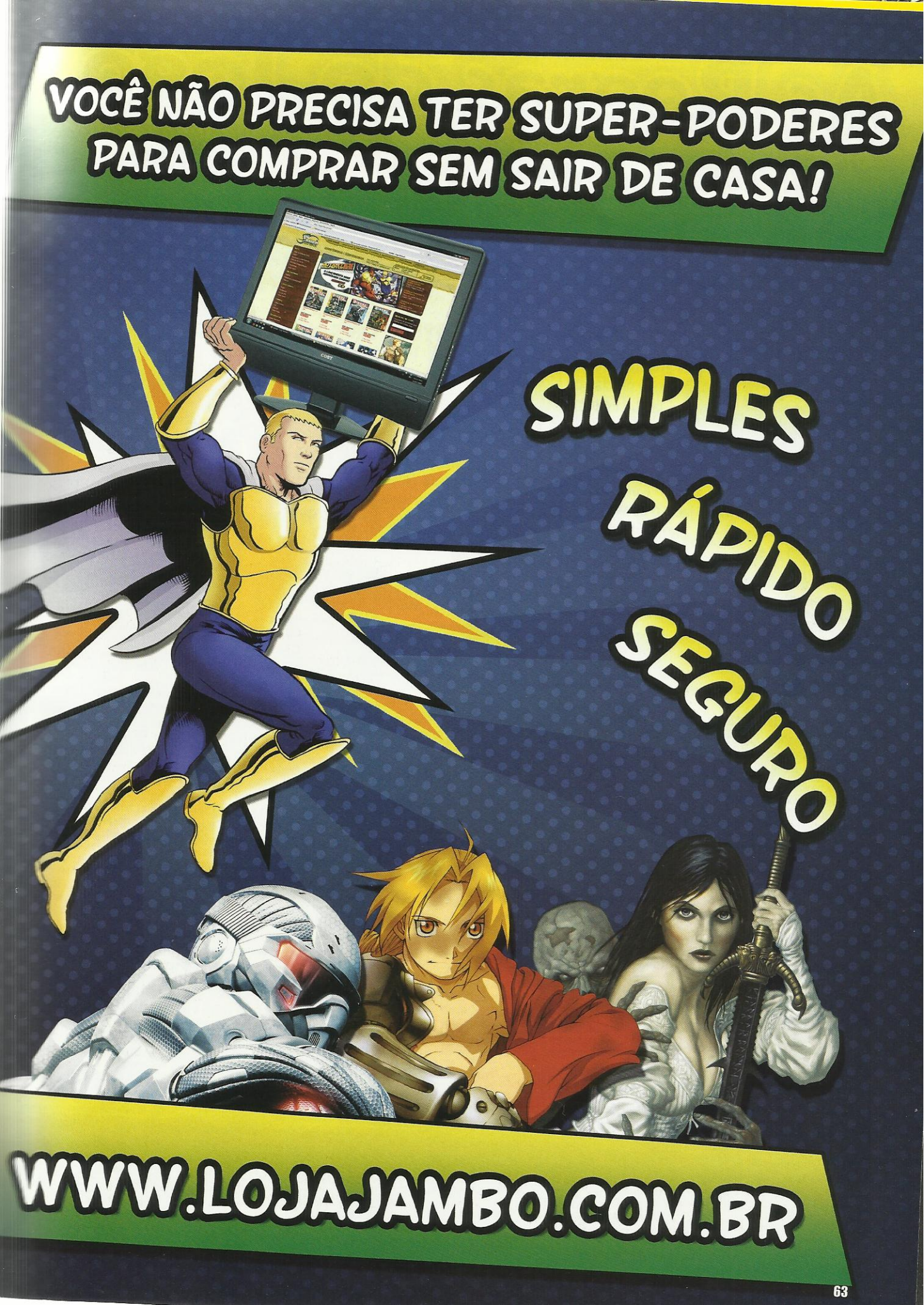
Todos os PJs eram incentivados a ter "segredos sombrios" — coisas nem um pouco perturbadoras, como "vítima de experimentos médicos" ou "pacto com poderes sombrios". Diferentes de outros PJs da década de 90, em *Kult* os personagens não ficavam parados se lamentando. Entre os arquétipos básicos, estavam agentes secretos, soldados, policiais e samurais urbanos. A realidade era dura e violenta — para fazer frente a anjos profanos e demônios cheios de dentes, era bom estar armado! O livro oferecia muitas regras para armas de fogo e artes marciais — um reflexo do sistema pesado e detalhista, outra herança dos anos 80. Mas mesmo todo esse poder de fogo era fraco contra o sobrenatural.

As vantagens e desvantagens formavam o que se chamava de "equilíbrio mental". Com mais pontos em vantagens, você tinha equilíbrio mental positivo — era mais resistente a medo e ao choque de presenciar eventos sobrenaturais e violentos. Com mais pontos em desvantagens, você tinha equilíbrio mental negativo — ficava louco com mais facilidade, podia perder o controle ao ver algo chocante. Mas, através de sua loucura, poderes podiam se manifestar! Até mesmo a forma física podia ser afetada por seu equilíbrio mental: alguém que foi espancado e quase morto podia se transformar em um monstro com garras afiadas e carapaça protetora. Mais uma prova de que a mente era mais poderosa que o corpo em *Kult*, e que os "loucos" talvez fossem os únicos a ter ideia do que estava acontecendo... Detalhe curioso: coisas como códigos de honra, pacifismo, honestidade e altruísmo eram *vantagens*. Afinal, provocavam uma boa reação nos NPCs e protegiam o PJ de insanidade e distorção sobrenatural.

O equilíbrio entre resistir e ceder à loucura compunha boa parte do jogo, junto com a descoberta da realidade e o combate aos servos do Demiurgo. Palcos de atrocidades como campos de concentração, favelas e territórios bombardeados eram mais próximos ao horror da realidade, e podiam a qualquer momento se abrir para mostrar uma parte de Metrópolis. O poderoso presidente de uma corporação podia ser um anjo, tentando escravizar a humanidade.

Para RPGistas maduros com vontade de conhecer algo meio "retrô", *Kult* vale a pena. O tema de um deus tirano e desaparecido pode ser interessante, e o clima do livro inspira aventuras bem macabras. Além disso, o jogo vinha com uma boa dose de sarcasmo. Basta ver a descrição da desvantagem Racionalista: "Você se recusa a acreditar em qualquer coisa não aceita pela ciência moderna. (...) Em outras palavras, sua visão de mundo é bem parecida com aquela dos autores deste jogo...".

LEONEL CALDELA


VOCÊ NÃO PRECISA TER SUPER-PODERES
PARA COMPRAR SEM SAIR DE CASA!
SIMPLES
RÁPIDO
SEGURO
WWW.LOJAJAMBO.COM.BR

2 Notícias do Bardo
Para você passar de nível!

4 Encontros Aleatórios
Rolei um 6? Ah, vou botar em Inteligência!

6 Reviews
Dragon Age RPG, Valkaria: Cidade sob a Deusa, A Cripta do Feiticeiro, A Mansão do Inferno.

9 Sir Holland
Sir Holland e o grande herói.

10 Toolbox
Quem precisa de continuidade?

12 Mestre da Masmorra
Para não deixar os jogadores relaxarem...

14 Megadroide
Pilhas não incluídas.

24 Highschool of the Dead
Os zumbis são legais, mas as garotas são melhores.

40 Chefe de Gase
Uma criação do maligno Dr. Careca!

42 Gazeta do Reinado
Reunião dos elfos, separação dos anões.

44 Power Up!
Quer classes? Então toma!

52 Caçadores & Colegiais
Além das fotos das atrizes, também tem matéria.

62 Fundo do Baú
Proibido para menores de 45 anos.

NÚMERO 32 - PREÇO R$ 14,90
ISSN 1808-1584